

# KIBER ZONA

*Pirmasis Lietuvoje!!!*



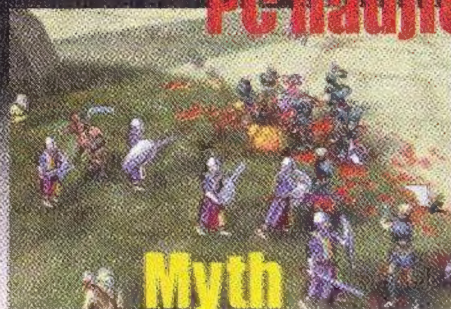
1997  
spalis/lapkritis  
Nr.10  
Kaina 2,50Lt

MĖNESINIS LAIKRAŠTIS KOMPIUTERIŲ ŽAIDIMŲ ŽAIDĖJAMS

*Šiame numeryje:*

Dungeon Keeper

PC naujienos



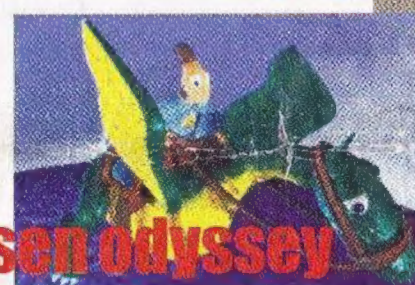
Myth

VIRTUA FIGHTER 2 (PC)

Pagalbos tarnyba

X-COM: APOCALYPSE -- kaip žaisti

INTERSTATE'77



Twinsen odyssey

## TRESPASSER: JURASSIC PARK DREAMWORKS INTERACTIVE

Windows95, Pentium 120,  
16MB RAM, 4X CD-ROM



1997 metų pabaigoje - 1998 metų pradžioje žaidimų rinkoje turi pasirodyti nemažai 3D stiliaus žaidimų, todėl kiekviena kompanija stengiasi į 3D žaidimų pasaulį atnešti, ka nors naujo.

Jau 1998 metų pradžioje Jūs galėsite susipažinti su dar vienu 3D action stiliaus žaidimu: jis turėtų būti išties labai įspūdingas. Tiek struktūros, tiek žaidimo naujovės turėtų labai išskirti šį žaidimą iš kitų. Kalbame apie žaidimą TRESPASSER: JURASSIC PARK. Kartu su pagrindine heroje Anne Jūs pasinersite į patį gražiausią kada nors sukurtą kompiuterinį pasaulį. Judėdami miškų gaisrėse stebėti, kaip saulės spinduliai apšviečia jus supančias tekstūras.

Jei pakelsite rasta, po juo rasite purvą ir samanas. Jei užimsite žolę, ji molins. Visa tai labai primena tikrą mišką, tik perkelta į kompiuterinį žaidimų pasaulį. Viskas labai priartinta prie realybės: čia nepamatysite slėnų palatpsniai pereinančios į grindis. Ant sienų purvas ir iškilmos, grindys nusėtos sudužusio stiklo gabalais. Einate toliau ir sustojate ant bedugnės

krašto. Apačioje jau laukia dinosauros. Aišku viskas nebūtu labai sudėtinga, jei turėtumėte ginklą. Tačiau jo nėra, ir jį turite pasikliauti tik savimi ir savo jėgomis.

Panaudoję anksčiau rasta laužruva, ant nelaimingojo dinosauro galite nuridenti akmenį. Bet tai ne vienintelis būdas išgyventi - dinosauro galima įviltoti į spastus, arba paprasčiausiai nuo jo pabėgti.

TRESPASSER: JURASSIC PARK „variklius“ leidžia sukurti labai dinamišką pasaulį, pilną įvairiausių objektų ir sutvėrimu, turinčių savo fizinius ypatumus, tokius kaip svoris. Objektus galima ridinti, užkelti vieną ant kito, suduoti, daužyti. Dinosaurai yra poligoninės būtybės, sukurtooskeleto pagrindu. Kiekvienas dinosauro

judėsys apskaičiuotas priklausomai nuo raumenu, intelekto ir esamo fizinio stovio. Ir visa tai bus nuostabiame 3D pasaulyje.

**Žaidimo ypatumai:**

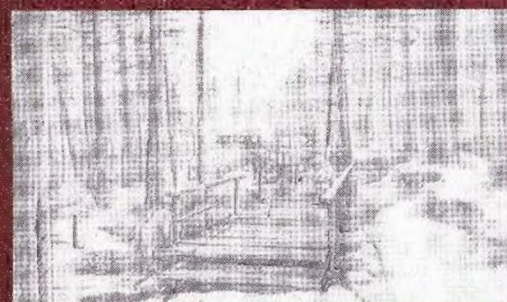
\* Tikroviška sutvėrimu fiziologija.

\* Pribloškianti aplinka.

\* Garsas realiaime laike, pagrįstas susidūrimo jėga ir susiduriančių objektu duomenimis.

\* Judėjimas realiaime laike, pagrįstas supančios aplinkos charakteristikomis.

Numatyta išleisti 1998 metų pradžioje.





Pakalbėję su saugojimo kameros savininku (saugojimo kamera tame pačiame pastate kaip ir vaistinė) leidžiamės 2 aukštais žemiau ir patenkame į kambarį su keturiomis strėlėmis-klaivišais ant grindų. Strėlikės nukreiptos į skirtingas puses. Apačioje yra manipulatorius su propeleriu. Užlipdant ant atitinkamų klaivių-strėlių galima keisti sraigtasparnio judėjimo kryptį. Reikia, kad jis atsidurtų virš dėžės su etikete ant viršaus (manipulatorius pritrauks dėžę), o po to manipulatorių su siuntiniu nukreipti ten, kur nurodo ant grindų esanti juoda strėlė. Kai dėžė pakils, Tvinsenas pats galės pertempti ją aukštyn pagal rodykles, arba sumokėti krovėjui. Tuo pačiu keliu grįžkite aukštyn į kambarį, kur sėdi kontoros šeimininkas. Tvinseno jau laukia siuntinys ir **PROTO-PAK**. Dabar bėkite pas Dino ir skrinkite į apleistą salą.

Prie išlaipinimo vietos yra kartelė su



varpeliu. Jei juo paskambinsite, atplauks vėžlys (juo galima nuplaukti pasiimti dar vieną gyvenimą). Tačiau Tvinsenui labai reikia į Magų mokyklą. Po pokalbio su Vyriausiuoju Magu Tvinsenas sužino apie Sendelą. Dabar reikia grįžti į Citadelės salą ir pasikalbėti su kašmynu. Pažiūrėję į žemėlapi ant stalo sužinome, kur yra Sendelas. Dabar keliaujame į Oro Burtininko būvėnį ir perskaitome jo raštelį (ant stalo) apie Žaibo Užkeikimą, kuris būtinas norint išlaisvinti Sendelą. Užkeikimui apkeistoje saloje reikia gauti deimantą. Dar kartą pakalbėkite su Vyriausiuoju Magu – jis pasakys, kur yra deimantas. Dabar galima bėgti į žemėlapyje pažymėtą vietą. Norint patekti į urvą, nuo priplaukos reikia bėgti į kairę palei sandėlius, po to krantu iki lieptelio su varpeliu. Paskambinate varpeliu, sėdate ant vėžlio ir plaukiate į urvą. Protopak'u perlekiate per spyglius ir imate **DEIMANTĄ**. Dabar galima grįžti ir pasikalbėti su Vyriausiuoju Magu. Po to keliaujate į Orų Mago palapinę. Joje deimantą imtate į kampe stovintį katilą ir gaunate **ŽAIBO ŽIEDĄ**.

Dabar eikite į barą (aikštėje prieš priplauką). Nudobiate visus ir pasiimate raktą (statinaitėje už prekystalio). Raktu atidarote raudonas duris ir tarp statinių surandate skylę į požemį. Šokite ten ir atsidursite kanalizacijoje. Kanalizacijoje pamatysite mėlyną kvadratą su auksiniu rutuliu. Įstatykite į jį raktą. Einate pro atsidariusias duris ir panaudojate Žaibo Žiedą (suveikia tik tuo atveju, jei turite visą magiją, t. y. pilną juostelę), gaunate **SENDELIO RUTULI** ir **RAUDONĄ RUTULI**.

Išsidanginęs iš čia Tvinsenas per raciją gauna signalą iš Baldino. Vėl reikia keliauti į apleistą salą. Taigi, šokate ant rasto, po to ant akmenų, po to ant lifto ir kylate aukštyn (galima paspausti jungiklį ir išlipti palapinėje).

Skrendame į salą priešais vasarnamį (apie tai žinote tik tuo atveju, jei žiūrėjote į ją per teleskopą nuo vasarnamio stogo, jei negalite, persikelkite į apleistą salą, eikite prie vasarnamio ir skrinkite ten protopaką). Nusileiskite ir protopaką skrinkite į

urvą.

Urve teks sisukinėti sparnių ir ugnies kamuolių. Išlipti reikia prie spugliuoto aptvaro, persokti per jį ir nudėti du skeletus. Ant lifto uždedate grotas, po to kylate laiptukais ir persokate ant kito keltuvo. Stovėdami ant jo kamuoliu taikote į jungiklį ir kylate į viršų prie kitų grotų.

Stumiate jas prieš save, metate, nušokate ir vėl stumiate pirmyn. Viso šio veiksmo idėja ta, kad vienas grotas reikia užmesti ant kitų. Kai tai pasisekė atlikti, reikia **atsargiai** mesti nuo viršaus kamuolį taip, kad jis pataikytų į antrąjį jungiklį. Kai keltuvas kils aukštyn, reikia užšokti ant grotų, o po to persokti ant karnizo. Karnizo gale reikia nudėti du skeletus. Žemyn nusileidžiate laiptukais ir ten pamatote **KAZINĄ**. Jį taip pat reikia sunaikinti. Kampe paimame **APSAUGANTI UŽKEIKIMĄ** ir skrendame protopaku prie išėjimo (reikia panaudoti apsauginę magiją).

Proto-

paku persikeliate į apleistą salą ir einate į Šventovę (Pasilinksminimų parkas). Nudobiate visus ir einate į

urvą. Vėl nudobiate visus ir sėdate į vagonėlį. Kamuoliu metote į rodykles ir pasukate jas taip, kad būtų galima pravažiuoti į apatinį kambarį, kur tarp dviejų stabų, spjaudančių ugnimi ant pakyls stovi dėžė. Dėžėje guli raktas, o ant stalo – **DISKAS**. Sužinote slaptažodį, einate aukštyn ir atidarote duris. Nudobiate visus. Pakeliui prie laivo reikia vėl visus nugalaboti (vienas robotas paliks raktą). Po to einate prie elektrinio lieptelio, kurį perskrendate protopaką.

Kambaryje nudobiate visus ir imate **RAKTĄ**. Kampe stovi

seifas. Atidarote jį ir imate **KELIAUTOJO RATĄ**. Einate prie kosminio laivo ir skrendate į Mėnulį.

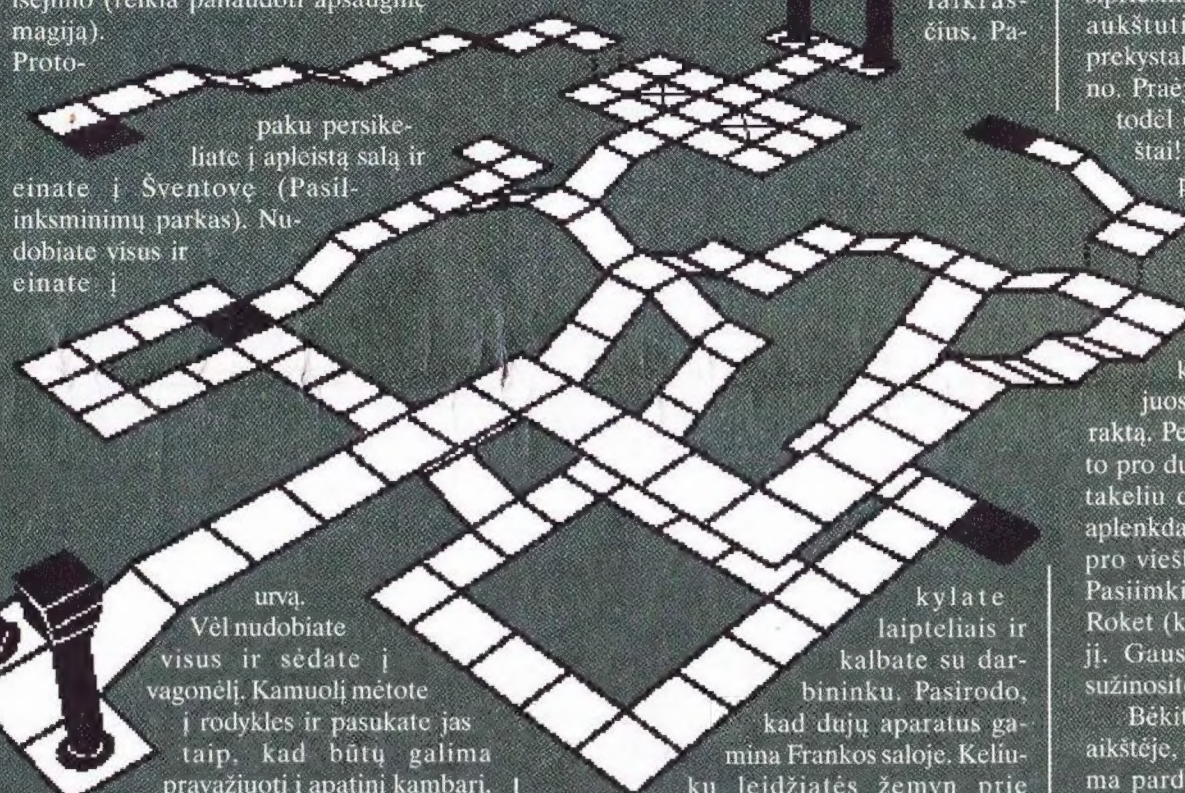
Sakote slaptažodį ir apsirangiate kosminiais drabužiais. (Jei pakeliui matysite priešus, reikiės jų atsikratyti). Įeinat į atskirai stovintį pastatą. Paspaudžiate 3 raudonus mygtukus (pakeičiate juos žaliais), žiūrite į ekraną ir nušvilpiate pastatų planą. Užsidedate skafandrą

ir einate lauk. Iš pradžių reikia eikite į kairiąsias duris (taip pat galima vaikščioti po pastatą ir neiti į lauką), o po to išėiti ir įeiti į dešiniąsias duris. Viduje atidarote duris, kylate aukštyn ir šaudote į radarą (nepamirškite pakeliui žudyti priešus). Atjungiate

apsaugą (raudonas jungiklis). Dabar atidarytos durys į kiemą, tačiau išeinat iš pastato, bet ne į kiemą. Dabar įeinat pro vidurines duris. Einat tiesiai, iš nudobto roboto paimat raktą, kylat dešinēn į viršų ir išlaisvinat draugus. Dabar galite grįžti atgal. Po animacinio intarpo sekate paskui Baldino, kylat ten, kur yra atidarytos durys į kiemą. Vėl daužote radarą, atjungiate apsaugą. Toliau vėl sekate paskui Baldino, užsidedat skafandrą ir einat lauk.

Zeelich planetoje, šokinėdami nuo akmens ant akmens (kitoje pusėje nuo drakono, o drakoną, kuris vėliau iššoks iš vandens atbaidyti šūvais), nusigaunate iki šunų voljero ir ten visus nugalabijate. Išeinat iš voljero ir einat į pastatą iš kairės. Kylat aukštyn, o po to dar aukščiau pakylat keltuvas. Einat į aikštę, kalbat su laikraščio davėju ir

parskaitote laikraščius. Pa-



patrovy gulinčių vamzdžių. Užšokite ant žemiausio vamzdžio, o nuo jo ant tvoros ir pateksite į bazės teritoriją.



Apeikite pastatą iš dešinės ir įeikite į vidų. Nudėkite remontininką prie vamzdžio. Ant vamzdžio pasukite du čiaupus. Platformomis šokite ant lifto ir, nudėję kareivį, įjunkite garus. Leiskitės žemyn, imat **RAKTĄ** ir einat toliau. Išjungiate čiaupą ir einat pirmyn. Kylat liftu, išjungiate čiaupą, šokate į baseiną. Apeinate tvorą. Panaudokite Apsauginį Užkeikimą ir šokite į keltą. Imkite **RAKTĄ**. Išeinat pro duris viršuje. Nužudote kareivį, pasiimate **RAKTĄ**, bėgame į viršų fontanais. Išjungiate čiaupus, po to bėgame toliau, dešinēn judančiu liepteliu, pro duris. Nušokate laipteliu žemyn ir išjungiate du čiaupus. Užšokate ant išjungto fontano. Kamuolio metimu parenkat raktą ir šokate žemyn. Atidarote voljerą, kylat laiptais aukštyn ir imat raktą. Kilkite aukštyn, pasukite čiaupą ir įeikite pro duris. Paimkite **KANISTRĄ** ir **RAKTĄ**. Išėikite pro duris apačioje. Nušokite žemyn ir užšokite ant statinių, persokite tvorą ir nuvežkite kanistrą Baldino (galima Protopaku iš priplaukos nukristi tiesiai pas jį). Dabar bėkite į Riko barą (priplaukoje), nudėkite tris priešus ir iš paskutiniojo paimkite **RAKTĄ**. Iš Riko sužinosite apie pasipriešinimo judėjimo bosą, kuris gyvena aukštutiniame mieste. Krokodilas už prekystalio papasakos apie siurprizą kazino. Praėjimas į aukštutinį miestą nedirba, todėl eikite į kazino (keliu aukštyn). Ir štai! Tvinseną kviečia Baldino. Reikia pasiimti naują Protopaketą. Imkite **SUPER-PROTOPAKĄ** ir eikite į kazino. Žaiskite automatais, kol išlošite superprizą – **SUPER-RAKTĄ** nuo durų. Tačiau jei žaisite, būtinai pralošite. Taigi, kol dar nelikote be pinigų, kalkite juos visus, o po to stverkite pinigus ir raktą. Per vandenį skrinkite protopaką, po to pro duris, vėl virš vandens protopaką ir takeliu dešinēn. Po to keliaukite tiesiai, aplenkdam du kazokus su kardais. Įeikite pro viešbučio duris (pastatas dešinēje). Pasiimkite **RAKTĄ** ir pasikalbėkite su Raket (krėslė prie baseino). Eikite paskui jį. Gausite **DESIDENTŲ ŽIEDĄ** ir sužinosite, kur juos galima rasti.

Bėkite į nurodytą vietą – parduotuvę aikštėje, priešais kazino. Parduotuvėje galima parduoti Mago diplomą ir nusipirkti atminties aparatėlį. Juo galima peržiūrėti visą animaciją. Po to ten reikia parodyti žiedą. Po pokalbio su desidentais gausite pistoletą ir du taškus žemėlapyje. Iš pradžių pataisykite pistoletą.

Skirskite į Šventimų salą. Tvinsenui reikia krioštolo. Kelias (jis prasideda kairėje nuo šventyklos) prie jų sugadintas. Šokinėdami nuo lavos luitų ant uolų ir atgal, keliaukite iki ežero. Jo tolimajame kampe yra žaliasis krioštolas. Protopaku skirskite virš ežero iki krioštolų. Nušokite nuo protopako prie vandens ir skirskite iki priplaukos.

Dabar keliaukite į Frankos salą. Kaip patekti į bazę, jau žinote. Įeinat į pastatą, žiūrite į kitą krantą ir šaudote į visus jungiklius kol galėsite praeiti (aukštyn, žemyn, aukštyn, žemyn). Išeinat į preplauką. Ten nudobiate visus priešus ir plaukiate cepelinu.

(pabaiga Nr.11)





# Comand & conquer

Tai vienas iš labiausiai nusisekusių strateginių žaidimų per visą kompiuterių

istoriją. Laikui bėgant, jis tapo toks populiarus, kad, savaime aišku, turėjo būti pratęstas. Neilgai trukus buvo išleistas C&C pratęsimas – C&C: RED ALERT, kuris pranoko savo pirmtaką, o dar vėliau RED ALERT susilaukė savo pratęsimo – RED ALERT: COUNTERSTRIKE.

Tai pridėtinės misijos šiam žaidimui (be to, ir C&C buvo išleistas pridėtinų misijų paketas).

Ilgą laiką šiuos žaidimus galėjo žaisti tik PC turintys žmonės, tačiau dėl didelio C&C populiarumo jis buvo išleistas ir „ant“ PS, o vėliau SATURN'ui. Žaidimas yra įrašytas į du CD (viena CD GDI, o kitame NOD misijos). Mano manymu, jis nelabai skiriasi nuo originalios PC versijos. Žaidimą sudaro apie 60 misijų. Specialiai PS buvo sukurtos dar 5 misijos, kurių nerastite PC versijoje. Be to, užrašius PASSWORD ekrane COVERTOPS (PS versija), bus galima aptikti dar kelias paslėptas misijas. Šis kodas tinka tiek GDI, tiek NOG misijoms atkoduoti.

Misijos gana sudėtingos, tačiau jums turėtų padėti ankstesniuose KIBERZONOS numeriuose spausdinti kodai. Įvedę kodą PAT-SUX (PS versija) pateksite į *bonusinį* lygį, kuriame tiberiumo yra begalės (na, galbūt, ne visai begalės...).

Tiems, kas nežino, pasakysiu, kad tiberiumas yra tokie kristalai, kuriuos perdirbė gaunate pinigų. Jų tikrai prireiks, kuriant didžiulę karinę bazę bei ją apginkluojant. Praktika rodo, kad niekaip negalima surinkti viso tiberiumo. Mat, nepavykus kokiame nors jūsų puolimui, kuriam ruošėtės ilgą laiką bei išleidote visus pinigus, jums prireiks dar pinigų, jei

norėsite surengti kitą antpuolį. Tačiau jei būsite nukasę visą tiberiumą, daugiau nebebus iš kur gauti pinigų. Tokiu atveju, geriau būtų parduoti nelabai svarbius objektus. Tačiau prisiminkite, kad už pastatą, kurį perkate, sumokėjote



dvigubai tiek, tiek gausite jį pardavę. O jei jūs pasielskite protingai ir palikote nedidelį tiberiumo lopinėlį, jis tuoj pat ataug. Taigi, po kiek laiko galėsite pakeisti savo tiberiumo rinkimo mašinas į darbą.

Norėdami, kad tiberiumo perdirbimas vyktų sparčiau, bazę statykite kuo arčiau tiberiumo. Taip sutrumpės jūsų tiberiumo kūrimo mašinų kelias (nuo tiberiumo „plantacijų“ iki bazės), o jūs sutaupysite laiko bei galėsite geriau apsaugoti savo mašiną nuo priešų antpuolių.

Kalbant apie abiejų kariaujančių pusių (GDI ir NOD) pajėgumą, galima teigti, kad NOD karinė technika šiek tiek pranašesnė už GDI. Visų pirma, NOD pranašumas yra tas, kad ji turi galingą ginklą – atominę bombą. Ji gali sunaikinti 1–4 priešų pastatus (priklausimai nuo jų išsidėstymo), tačiau atominė bomba galės pakenkti tik vieną kartą. Tuo tarpu GDI gali pasigirti tik iš palydovo paleidžiamu lazerio spinduliu, kuris tesunaikina vos 1 (ir nelabai didelį) pastatą (pvz.: patranką, gynybinį bokštą ar kitokį smulkų pastatą). Kitas, tokius kaip elektrinė, radaras tik apgadina, todėl nesistenkite iš šio ginklo šaudyti į

**TEMA:** ralaus laiko strategija

**KŪRĖJAS:** Westwood Studios

**KOMPIUTERIAI:** PS, SAT (yra ir PC, tačiau apie ją jau kal-

didesnius pastatus. Lazerį iš palydovo galėsite panaudoti tiek kartų, kiek tik panorėsite. Ir vienas, ir kitas ginklas (lazeris ir atominė bomba)

kūriasi gana lėtai, tad norint tai pagreitinti, žaidimo metu spauskite : **AB- C ← ↓ → ↑ ← ↓ → ↑ A (NOD)**

**AB- C ← ↓ → ↑ ← ↓ → ↑ B (GDI).** Šie kodai veikia tik SATUR-

NUI skirti C&C versijai. Kitas, gan neblogas NOD „daikčiukas“ yra *flame tank* (ugnimi šaudantis lankas). Jo pranašumas yra tas, kad juo jūs galėsite sunaikinti ištisas priešų karių kariuomenes. Tačiau šis lankas yra bevertis, jei norite nugalėti priešą iš toli, nes *flame tank* gali šaudyti tik labai nedideliu atstumu.

GDI tokio prietaiso (galinčio taip greitai kovoti su priešų kariais) neturi. Žaidžiant su GDI, karo reikalams sutvarkyti geriausia išeitis būtų sunaikinti kelis gynybinius bokštus (šie ypač praverčia ir kovoje su tankais). Jei prieš 4–5 NOD pasiūsite tanką, tai, galima sakyti, jam jau galas. Mat kol vargšelis šaudys į tokį vieną, besislapstantį karį, kiti likę be paliovos į jį plieks.

GDI pranašumas prieš NOD yra tas, kad jie turi bene pačią galingiausią ir patvariausią (prie to galima pridėti ir super lėtą) kovos mašiną – sunkųjį tanką. Be to, GDI turi ir sraigtasparnių, tik iš jų nauda menka: jei priešų bazėje įrengtos priešlėktuvinės sistemos,

tai sraigtasparnis ilgai ten neskraidys... bet kai tokių sunkumų nėra (kas retai pasitaiko), tai sraigtasparnis taps vienintele priemone, galinčia sunaikinti NOD pastatytas lazerines patrankas, kurios yra tikras pragaras antžemei artilerijai. O jei norėsite, kad jūsų sraigtasparniai taip pat pradėtų šaudyti lazeriais, surinkite tokią kombinaciją: **XYZ→↓←↑↓←↑X** (SATURNO versija).

Dar vienas patarimas būtų toks: jei misijos užduotis sunaikinti kelias priešų bazes, tai geriausia būtų vieną iš jų nuginkluoti, t. y. sunaikinti visus joje esančius karius, bei jums pavojingus pastatus (tokius kaip apsauginiai bokšteliai, lazerinės patrankos ir pan.). Palikite tik tuos pastatus, kurie jums nekelia grėsmės (karių barakai, radaras, elektrinės ir kt.). Tuos pastatus, padedant inžinieriams, geriausiai būtų užimti: kitaip tie pastatai nėra jūsų. Užėmę, pvz. karinės technikos gamyklą, dar galėsite gamintis ir priešų technikai analogiškas karo mašinas, bei visą kitą techniką.

Žaidimo grafika labai gera, ypač puikiai ir realistiškai sukurti vietovių, kuriose vyksta mūšiai, vaizdai. Lyginant net su WARCRAFT II vietovių grafika, C&C ji pranoksta daugelį kartų. Taip pat aiškiai ir tikroviškai sukurta žmonių figūrėlės. Galima įžvelgti kovos metu ant žemės išsiskiusį kraują. Be to, gana gera karinės technikos bei pastatų grafika. Muzika ir garso efektai taip pat neatsilieka nuo grafikos.

Kiek sunkesnes misijas palydi filmuoti ir animuoti intarpai. Ypač gera pastarųjų grafika. Nors jie labai trumpi, tačiau geros kokybės ir yra rodomi gana dažnai. Su pačia misija glaudžiai susiję tik filmuoti intarpai, kuriuose paprast-

ai nurodoma apie jums būtiną vykdyti misiją bei palaikoma žaidimo siužeto linija.

Na, jei jūs norėsite pamatyti visus filmuotus ir animuotus intarpus PASSWORD ekrane, užrašykite: CINEMA, tada „užbaikite“ „ant“ OK ir nuspaukite X. Po to vėl grįžkite į PASSWORD ekraną ir užrašykite: WHOAMI (tinka NOD ir GDI versijoms).

Dar keli kodai:

Atidengti visą žemėlapi (SATURNUI) – (žaidimo metu).

5000 \$ (SATURNUI) –

Jei jums patinka strateginiai žaidimai, laukite. Neilgai trukus turėtų pasirodyti C&C antra dalis, o jau dabar galite nusipirkti WARCRAFT II skirtą PS ir SAT.

**IVERTINIMAI:**

Grafika – 8.

Garsas – 8.

Muzika – 8.

Turinys – 9.

Intarpai – 9.

Valdymas – 7.

Realybės pojūtis – 7.

Originalumas – 9.

Bendras įvertinimas – 81%.

„+“ – Gera grafika, žaidimas gan įtemptas ir įdomus.

„–“ – Priešų pastatai yra išdėstyti gan toli vienas nuo kito, o tuo tarpu jūs turite statyti pastatą prie pastato. Vadinasi, žaidimas nesąžiningas...

## BUSHIDO BLADE

Tai labai realistiškas žaidimas. Tiesa, jo | šliauždamas žeme. Kova gali trukti vos kelias sekundes, o antro raundo nelaukite, nes, jei žuvote, tai žuvote, ir tik vieną kartą. Be to, laisvai galite klajoti po didžiausias mūsų vietas, kautis vanden-

**TEMA:** muštynės su ginklais

**SUKURĖ:** Square

**KOMPIUTERIS:** PS

**AMŽIUS:** 10+

nyje, pabėgti nuo savo priešininko ir t. t. Jei žaidžiate dviese, susitarę galite ištirti mūsų vietą, nes su kompiuteriu susitarti neįmanoma. Šiaip kovos vietovės tikrai didelės. Kol apibėgsite apie kai kurias ir viską ištyrinėsite, praeis nemažai laiko. Juk galima įeiti į kai kuriuos namus, pastatus, pasivaikščioti po tiltus, tunelius ir t. t. Prieš mūsų jūs galite pasirinkti vieną iš kardų, kurie skiriasi savo ilgiu, svoriu, forma. Nemanykite, kad pasirinkę ilgiausią kardą, lengvai nugalėsite priešą, rankose turintį trumpą. Turėdami ilgą, kartu ir sunkų kardą, jūs ne taip staigiai galėsite



labai sužalojate priešininką, tai jis jau nebesugeba kautis stovėdamas, bet vis vien nepasiduoda ir bando atakuoti



atakuoti, kaip su mažesniu. Juk reikia laiko tarpo, kol t o k i u didžiuliu k a r d u galėsite užsimoti. Per tą laiką priešininkas su trumpesniu kardu gali jus be vargo nugalėti. Žaidimas yra labai įtemptas, nes kaip jau sakiau, reikia saugotis kiekvieno smūgio. Juk nežinia, kuris bus mirtinas.

Daugiau tokio įtempto ir tikroviško muštynių žaidimo nėra. „BUSHIDO BLADE“ yra vienintelis, nepakartojamas.

**IVERTINIMAI:**

GRAFIKA – 8

GARSO EFEKTAI – 6

MUZIKA – 7

TURINYS – 7

INTARPAI – 7

VALDYMAS – 6

REALYBĖS POJŪTIS – 10

BENDRAS ĮVERTINIMAS – 73procen-

tai „+“ – Itin realistiškas ir įtemptas muštynių žaidimas

„–“ – Bloga grafika, garsas, valdymas.

## COMIX ZONE

**Tema:** veiksmo

**Kūrėjas:** SEGA

**Kompiuteris:** MEGA DRIVE;

Gyveno kartą jaunas dailininkas Shetchas Turneris, kuris piešė komiksus. Vieną vėlyvą, žaibuotą naktį jis įtraukiamas į savo paties pieštų komiksų pasaulį, iš kurio į mūsų pasaulį persikėlė Shetcho pieštasis Morturas. Į savo rankas Morturas paima pieštuką ir komikso puslapiuose išjautęs piešia priešus, kuriuos jūs ir turėsite nugalėti. Taip puslapis po puslapio komikse turėsite sunaikinti visus priešus, o galiausiai ir patį piktąjį Morturą.

Žaidimas nėra labai lengvas (net, galima sakyti, sunkus), o jo grafika labai nebloga. Taip pat geras ir originalus turinys.

**IVERTINIMAI:**

Grafika – 7;

Muzika – 7;

Turinys – 8;

Intarpai – 5;

Realybės pojūtis – 6;

Originalumas – 8;

Valdymas – 7;

Bendras įvertinimas – 68%.

„+“ – žaidimas originalus ir nenuobodus;



## SIM CITY 3000

Maxis



Pentium 133/16  
+Win'95, 3D aksel-  
eratoriai.

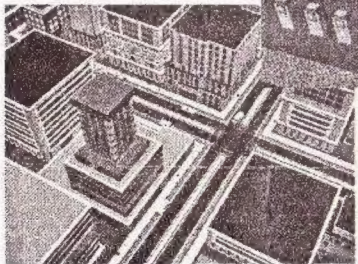


\* Galimybė keisti net  
pačias smulkiausias de-  
tales.

\* Galimybė statyti  
pastatus bet kurioje  
žemėlapyje pažymėtoje  
vietoje.

\* Didžiulis  
pastatų pasirinki-  
mas: daugiau nei  
100, įskaitant  
kavines, degalines,  
sodo sklypus.

\* Lanksti infor-



macinė sistema, operatyviai  
pranešanti apie visus su-  
pančio pasaulio pakitimus.  
\* Galimybė žaidėjams  
kurti savo pastatus.

\* 3D stereo garsas.

Numatoma išleisti 1998 pabaigoje.

Daug laiko praėjo nuo SC2000  
pasirodymo ir štai pagaliau pasiro-  
dys jo tęsinys.

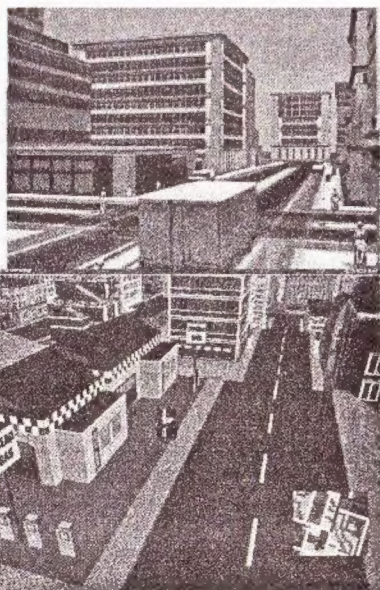
Kaip ir anksčiau, jūs tęsiate  
miesto statybą ir vystymą, tik visa  
tai vyksta jau trimatiniame vaizde.  
Visus vykstančius įvykius galėsite  
stebėti ne tik iš paukščio skrydžio,  
bet ir stovėdami gatvėje.

Taip pat galėsite stebėti jūsų  
gyventojų judėjimą ir valdyti didelių ko-  
mpanijų ofisus (vasarą galima įjungti  
oro kondicionierius, o žiemą –  
šildytuvus).

## Žaidimo ypatumai:

\* 3D vaizdas, kurį galima  
sukti.

\* Puikus detalizuoti ir labai  
tikroviški lygiai.



## DIABLO 2

BLIZZARD

Jau beveik metai, kaip DI-  
ABLO yra laikomas vienu geri-  
ausių žaidimų: parduota beveik  
6 mln. šio žaidimo kopijų. Tai-  
gi, visai nenuostabu, kad ko-

ko gero bus vienuolis arba šven-  
tikas. Be to, vietoj  
vieno miesto bus  
net 4. Kiekvienas  
miestas skirsis savo  
ypatingais statiniais



ir įėjimais į  
požemius, rū-  
sius ir urvus.

Bus galima  
įeiti į pastatus,  
viešbučiuose – pailsėti, magiš-  
kų daiktų parduotuvėse apsipirkti, o  
bažnyčioje „gauti“ išgijimą.

Iš visko sprendžiant, nuo vieno  
miesto iki kito reikės keliauti per

mpanijos Blizzard vyrakai nu-  
tarė sukurti šio žaidimo tęsinį.

Kas gi naujo mūsų laukia?

Visų pirma, kūrėjai žada 5  
skirtingų tipų herojus. Tarp jų

## MYTH

Bungie

Žaidimas prasideda Legenda.  
Jau daug amžių kiekvieną tūk-  
stantmetį galinga Dievybė ateina  
į žemę vienu ar kitu pavidalu:  
Padėjėjo arba Griovėjo. Štai šį  
kartą laimėjo blogio jėgos ir į  
žemę atėjo Griovėjas su savo de-  
monais vadinamais Puolę Valdovai.

Žaidėjui teks būti lyderiu  
„gerųjų“ tarpe. Taigi jam ir teks  
išsiųsti Griovėją ir jo svitą atgal į  
Pragarą.

Tik įsivaizduokite: trimatis pa-  
saulis, kuris gali sukurti ir bet kurį

pusę, o taip pat didinti arba mažinti  
kameros posūkio kampą. Kovų teri-  
torija sukurta puikiai su kalvomis,  
duobėmis ir tekančiais upeliukais.  
Todėl žaidimo vaizdas labai neįpras-  
tas.

Specialūs efektai, kaip pėdsakai  
ant sniego, sukuria žaidimui į nieką  
nepanašią atmosferą. Kovos laukai  
tiesiog neaprepiami.

Be viso to jums teks statyti gigan-  
tiškus charvesterius, nes iš karto  
gausite milžinišką kariuomenę. Be to  
dirbtinis intelektas toks didelis, kad  
jie gali patys už save kovoti ir be jūsų  
įkyrios pagalbos.

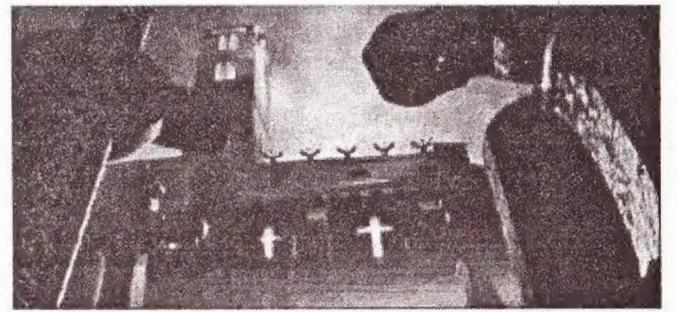
## Žaidimo ypatumai:

\*Judanti kamera, kuri padės  
jums visada išlikti įvykių centre.

\*Tikroviškas pasaulis, kuri-

miškus (!), kur slapstosi begalės įvair-  
iausių monstrų. Beje, monstrai tapo  
kur kas protingesni: pavyzdžiui, iš  
pradžios priešą puls stipresni, o silp-  
nesnieji dings juos užnugaryje.

Monstrų bus kur kas daugiau –



apie 60 rūšių, neskaitant tarpinių.

Magija taip pat labai pasikeis:  
neužteks vien perskaityti knyga, o kai  
kurie užkeikimai bus visiškai slapti  
(!).

Padaugės užduočių – jų bus dau-  
giau nei 25. Žaidėjų per tinklą laukia  
„sunkūs“ laikai (ypač „čitų“ mėgė-  
jams).

ame begalės siaubingų netikėtumų.

\*Gamtiniai efektai ir tikroviškos  
16-bitų spalvos.

\*Puikus jūsų jūntų ir monstrų  
dirbtinis intelektas.

\*Galimybė žaisti per tinklą ir  
modemą.

\*Atvira programavimo kalba,  
kurios dėka galima žaidime pakeisti  
praktiškai viską.



## DUKE NUKEM FOREVER

3D Realms

Beje, šis tas apie dieną ir naktį. Mėnulio  
šviesa bus tokia tikroviška, kad net šurpu.  
Šį efektą kuria net 2 specialiai tam pakvi-  
esti programuotojai.

Poligoniniai monstrai atrodys kur kas  
tikroviškiau ir siaubingiau.

Ginklai taip pat šiek tiek pasikeitė:  
dabar patrankos ne tik šaudys, bet jas  
reikės užtaisyti raketomis. Na, o įžymioji  
Duke koja taps vektorine, taigi, trimatė,  
todėl tiksliau ir stipriau galės spardyti  
priešą. Skaudės laaabaai...

O dabar apie merginas. Tai štai, jų bus  
kur kas daugiau. Be to atsiras net atskiri  
erotiniai epizodai. :)

Beje, jei tai žeidžia merginas, atsiras  
nedidelė programėlė (patch) su nuogais...  
(hi hi) vyrais.

Taigi, pasilinksinsime visi ir DIUKAS  
su gigantiška bazuka rankose įsiviešpataus  
virš mūsų niūrios padangės.

## Žaidimo ypatumai:

\*Ypatingai kietas QUAKE  
„varikliukas“.

\*16 bitų spalvos, stereo garsas  
ir tikroviška dienos ir nakties kai-  
ta.

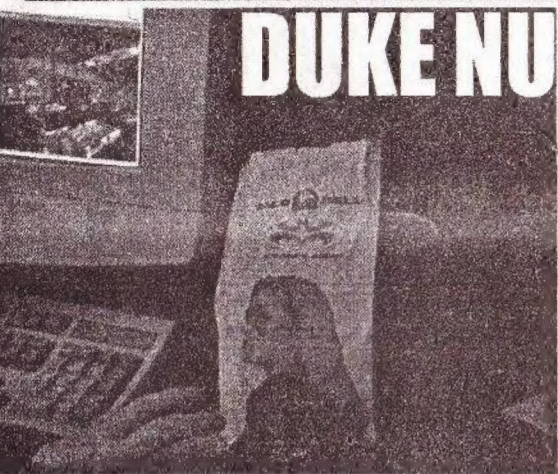
\*Nauji ginklai ir daugiau kaip  
25 daugiaaukščių lygiai.

\*Lengvos erotikos scenos.

\*Visų žinomų akseleratorių  
palaikymas.

\*Senasis gerasis DUKE  
NUKEM humoras.

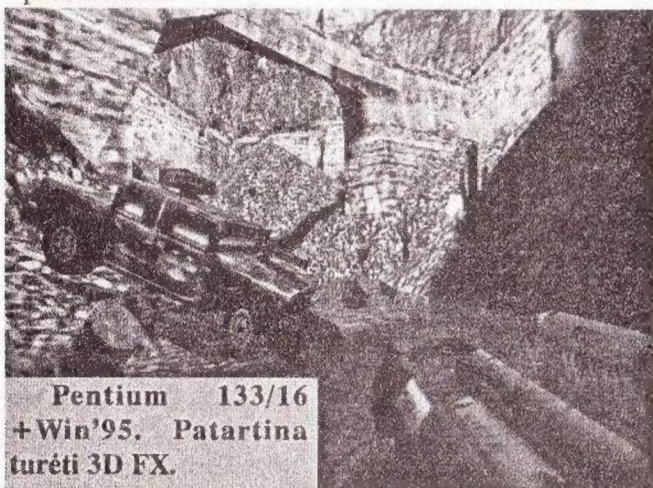
Numatoma išleisti 1998 metų  
birželio mėn.



Tai labai „kietas“ vyrukas su pernelyg dide-  
liais raumenimis ir labai neabejingas priešingai  
lyčiai – taip visi įsivaizduoja Duke Nukem'ą.  
Trečiojoje dalyje nugalėjęs ateivius, jis neišėjo į  
užtarnautą poilsį. Jis paprasčiausiai nutarė šiek  
tik atsipūsti, tačiau jis dar sugrįš.

Taip, jis sugrįš, tik jau su nauja QUAKE širdi-  
mi, t. y. „varikliuku“.

Naujame žaidime žadama daugiau kaip 25  
nauji lygiai, daugiau kaip 12 ginklų rūšių ir nauji,  
netikėti siurprizai. Atsiras begalė naujų specialių  
efektų: permatomas vanduo, tikroviškas apšvi-  
etimas, 16 bitų spalvų paletė ir, pagaliau, dieną  
pakeis naktis.



Pentium 133/16  
+Win'95. Patartina  
turėti 3D FX.

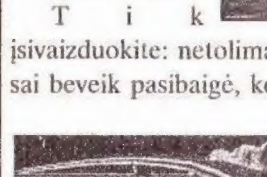
## REDLINE

Accolade

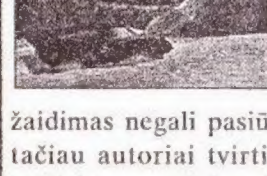
Po tokių žaidimų kaip INTER-  
STATE'76 ir CARMAGEDDON pasiro-  
dymo, 3D kovinių



simuliatorių  
žanras tapo labai  
populiarus. Štai  
ir kompanija Ac-  
colade nus-  
prendė išmėginti savo jėgas. Ši kompanija  
savo žaidimu  
REDLINE žada  
apversti aukštyn  
kojomis visą 3D  
žaidimų žanrą.



T i k  
įsivaizduokite: netolima ateitis, visi resur-  
sai beveik pasibaigę, korupcija ir nusikal-  
stamumas klesti  
kaip niekad. Pa-  
grindinė pramoga  
tapo kruvinos ko-  
vos automobiliais,  
kurių pagrindinis  
prizas – jūsų gyvy-  
bė. Čia nelabai svarbu, kokią mašiną tu-  
rite. Svarbiausia  
kiek turite ginklų  
ir vikrumo.



Jei tai būtų  
viskas, galė-  
tumėte teigti, kad  
žaidimas negali pasiūlyti nieko naujo,  
tačiau autoriai tvirtina, kad dar bus  
atskleista nemažai paslapčių, kurios priv-

ers jus pakeisti savo nuomone.

Visų pir-  
ma, jūs  
galėsite išieiti  
iš mašinos ir  
bėgioti po dykumą. Be to, tai atrodys ne kiek  
ne blogiau nei QUAKE 2. Jei ne geriau...

Antra, grafika, kuri stulbina savo tik-  
roviškumu (nenuostabu, kad ji reikalauja 3D  
akseleratoriaus): kur dar galite pamatyti ant  
priekinio mašinos lango smulkiausias smėlio  
kruopelytes?

Na, o nesibaigiantis veiksmas ir puiki  
muzika įtrauks jus į žaidimą iki pat ausų.

## Žaidimo ypatumai:

\*Nuostabūs mūšiai dešimtyje lygių,  
dviasia, didžiuliai sprogimai, neįpras-  
tas romantizmas.

\*Tikroviška grafika sukurta naujuo-  
ju 3D.

\*Gigantiški lygiai ir galimybė  
naikinti pastatus.

\*Galimybė kurti savo personažą ir  
ištisą galvažudžių gaują.

\*Galimybė žaisti per tinklą iki 16  
žaidėjų.

\*Dviejų režimų pasirinkimas:  
važiuoti arba vaikščioti.

\*10 labai tikroviškai sukurto uni-  
kalių mašinų ir begalės baisių ginklų  
naikintojų.

\*Specialūs efektai kiekvienam gink-  
lo tipui.

Numatoma išleisti 1997 metų lap-  
kričio mėn.



# INTERSTATE'77

Activision

Jums teks Taruso padėjėjo (INTERSTATE'76) pagalbininko Dženi vaidmuo. Pagrindinis personažas iš pirmosios dalies atsiras animaciniuose tarpuose ir kartais žaidimo metu. Kartu su mechaniku Gruvu jis padės jums sudėtingose situacijose.

Žaidimo siužetinė linija mažai kuo pasikeitė: benzino krizė tęsiasi, tamsiosios jėgos, vadovaujamos paslaptingos figūros, pravarde Generolas, naudodamiesi situacija provokuoja III Pasaulinį karą. Be to, jus vejasi valdžios pasamdyti žudikai. Jums teks atstatyti

draugų miestelio ekonomiką ir išgelbėti pasaulį nuo baisios katastrofos.

**Žaidimo ypatumai:**

\* Atsir-  
as tam tikri  
pakitimai misijų  
sudėtingume. Jos  
bus lengvesnės,  
todėl lygiai taps  
kiek mažiau  
įdomūs. Atsir-  
as 2-3  
nauji sunkumo lygiai.

\* Žaidėjams per tinklą ir per modemą atsir-  
as 30 naujų misijų. Bus pridėti du nauji žaidimo režimai:

1. Paskutinis likęs gyvas (Last Man Standing).
2. Vėliavos užgrobimas (Last Man Standing). Atsir-  
as

galimybė mašinas puošti savo emblemomis ir numeriais.

\* Žaidimo grafika labiau išdirbta, kruopščiai perdaryti gamtovaizdžiai ir specialieji efektai. Tačiau žaidimo „variklius“

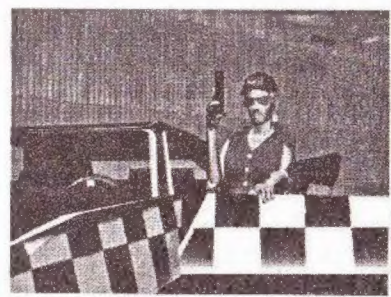
liks toks, koks buvo – šiek tiek modifikuotas Mech-

Pentium133, 16Mb  
RAM + Win'95.

Warrior II.

\* Kompanija Activision žada visus grafinius greitinavimus: 3D FX ir MMX.

**Numatoma išleisti 1998 metų pradžioje.**



# FINAL FANTASY VII

Squaresoft

das matomas 3/4 iš viršaus. Grafika labai labai aukštos kokybės, o turinys tikrai puikus.

Septintosios dalies istorija prasideda nuo to, kad labai stambi korporacija pradeda gauti energiją iš gyvos materijos, tiksliau, iš žemės paviršiaus. Prieš šią firmą sukyla Kloudas, buvęs korporacijos darbuotojas. Savo kelyje jis sutinka begales kitų personažų, kurie šioje nelengvoje kovoje gali prie jo prisijungti.

Keliaudamas žaidėjas sutiks sudėtingus begales įvairių monstrų ir turės išspręsti sudėtingiausius galvosūkius. Visos kovos su monstraiv vyksta esamajame laike.

Vienintelis dalykas, dėl kurio potencialus RPG gerbėjas galėtų kiek nusivilti – labai japoniškas grafinio vaizdo ir personažų

koloritas. Jei nelabai nutuokiate apie ką kalbame, pasistengsime paaiškinti: įsivaizduokite rytų mitologiją, japoniškus animacinius filmus (daug žiaurumo ir lengvos erotikos).

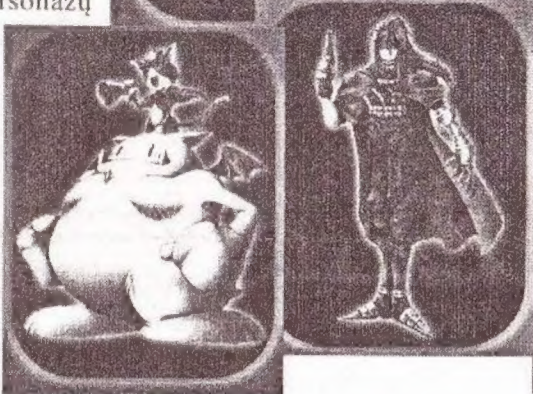
Jei tai jūsų neišgąsdino, tai sulaukite 1998 metų vasario mėnesio ir ieškokite savo „svajonių žaidimo“.

**Žaidimo ypatumai**

\* Begalinis žaidimo pasaulis.

\* Pats populiariausias žaidimas Japonijoje (daugiau

P133/16+WIN 95



8000 000 parduotų kopijų).

\* Gera muzika ir stereo garsas.

\* Begalės personažų su skirtingais sugebėjimais.

\* 16-bitų spalvos ir tūkstančiai specialiai paruoštų fonų.

**Išleisti numatoma 1998 m.**

Rytis (Pyyp...)

\*\*\*\*\*  
– Anūkėli, ką tau padovanoti gimtadienio proga?  
– CD su žaidimu.  
– Bet aš gi nežinau kokį...  
– O tu paprašyk parodyti. Kuris tau labiausiai nepatiks, tą ir pirk.

\*\*\*\*\*  
Berniukas klausia pardavėjos:  
– Ar aš nepalikau Jūsų parduotuvėje CD su žaidimu?

– Ne!  
– Paieškokite, prašau, atidžiai. Jei rasite, gražinkite man.  
– O jei nerasiu?  
– Tai gražinkite kitą kartą...

\*\*\*\*\*

Chirurgas operuoja Axel'o nutrauktas rankas (iš žaidimo TWISTED METAL 2). Vargšelis klausia:

– Daktare, ar aš galėsiu skambinti pianinu?  
– Ir dar kaip!..  
– Mat kaip... O prieš tai niekuomet nemokėjau...

Ramūnas Valužis (Šolutė)

## Konkursas Nr.2.

Kadangi ankstesnis konkursas parodė, kad klausimai buvo per sunkūs, kol kas grįšime prie lengvesnių. Būtų labai gaila, jei neturėtume kam įteikti prizą.

Taigi šį kartą reikės atsakyti tik į vieną klausimą:

**Ar žinote virtualaus miesto adresą Internetė?**

(atsakymus siųskite iki lapkričio 30 dienos. Nepamirškite prie atsakymo pridėti iškirtą juostelę su konkurso numeriu)

# WARCRAFT 2: THE DARK SAGA

Kai prieš porą metų PC žaidimų scenoje pasirodė WARCRAFT 2,

žaidėjų pasaulyje jis sukėlė susižavėjimą udrą.

Veiksmas vyksta fantastiniame pasaulyje, pilname drakonų, orkų, magų. Nuostabi, aukštos rezoliucijos grafika, puikus garsas ir muzika ir, kas svarbiausia, aukščiausio lygio strategija.

Ir štai dabar, sukūrusi WARCRAFT seriją, komanda BLIZZARD ENTERTAINMENT

kartu su ELECTRONIC ARTS nutarė WARCRAFT 2 magiją perkelti į PLAYSTATION ir SATURN kompiuterius, visiškai naujoje versijoje pavadintoje WARCRAFT 2: THE DARK SAGA.

THE DARK SAGA sudarys daugiau kaip 53 scenarijai iš WARCRAFT 2 ir DARK PORTAL pridėtinio disko. Be to, ten bus dar daugiau kaip 90 pasirenkamų kovinių žemėlapių. Kaip ir PC versijoje kovos vyksta sausumoje, ore, jūroje ir žaidėjai gali pasirinkti arba žmonių, arba orkų pusę. Be to yra sukurti visai nauji videointarpai ir įžangos.

PLAYSTATION žaidėjai galės naudoti „pelę“. Nors C&C buvo puikiai perdirtas PLAY-

STATION kompiuteriui, tačiau negalėjimas naudotis „pele“ buvo didelė klaida. Visi, kas žaidė realaus laiko strateginius žaidimus, žino, kad „pelė“ yra būtina.

THE DARK SAGA galima žaisti, panaudojus SONY jungiamąjį kabelį. Kadangi niekas nesukelia žaidėjui didesnio džiaugsmo, kaip sunaikinti savo draugo kariuomenės gerai suplanuota ataka, visi turintys PLAYSTATION turės šią galimybę.

Valdymas, atrodo, nėra sunkus su „pele“ ir be galo lengvas su Sony control pad.

Žaidėjai, kurie priprato prie lengvo valdymo su PC „pele“, dabar turės pakeisti savo žaidimo stilių. Jums teks paspausti 4 ar net daugiau mygtukų pačioms paprasčiausioms užduotims atlikti (namų statybai, judėjimui). Tačiau visa tai nėra kiek nekenkia pačiam žaidimui. Žaidimas THE DARK SAGA yra nuostabus net

pristatomajame diske. Kursorius juda gal kiek lėtai, tačiau tikėjimės, kad galutinėje versijoje tai bus ištaisyta. Pats žaidimas taip pat atrodo kiek lėtokas, bet greitį galima keisti. Nustačius jį aukščiausiu lygiu, žaidėjai pastebės, kad žaidimo greitis bus net greitesnis nei PC versijoje.

PC versijos garsiniai efektai ir orkestrinė muzika buvo perkelti į konsolines versijas. Viskas čia yra: patrankų griausmai, kardu žvangesys, lankai ir strėlės...

Grafiškai THE DARK SAGA, galima sakyti, atitinka PC versiją. Nors rezoliucija nėra tokia aukšta kaip PC, THE DARK SAGA žaidėjai bus patenkinti. Net kovos aplinka atrodys kaip PC. Visi veikėjai taip pat buvo atkurti konsolinėse versijose: nuo valstiečių iki „mirties riterių“.

WARCRAFT 2 gerbėjai, Jūsų laukimas baigėsi. Kol kas ELECTRONIC ARTS puikiai sekasi perversi šį be galo populiarią strateginį žaidimą konsolinėms sistemoms. Ir nors kol kas dar yra tam tikrų trūkumų, tačiau tikėjimės, kad finalinėje versijoje jų nebus.

**Je esate jaunas (-a) (ne mažiau kaip 18 metų), energingas (-a), gyvenate Vilniuje ar Kaune, mėgstate ir mokate bendrauti su žmonėmis; jei jums patinka KIBER ZONA; jei suvokiate šio laikraščio paskirtį ir žinote, kad sugebėtumėte būti šio leidinio reklamos agentu, pardavinėjančiu reklaminį plotą rašykite mūsų adresu.**





# X-COM 3: APOCALYPSE

(atsakymai į kai kuriuos klausimus)  
pagal SUSI

## KLAVIŠAI IR VALDYMAS KOVOJANT

### Judėjimas:

BSP – atsitūpti  
F2 – šliaužti  
F3 – neskubėti  
F4 – bėgti

### Šaudymas:

F5 – nešaudyti  
F6 – šaudyti nusitaikius  
F7 – šaudyti užmetus šautuvą ant peties  
F8 – šaudyti serijomis  
F9 – išsaugoti  
[/] – mesti kaire/dešine  
F10 – dėmesingai  
;/' – įsidėti kaire/dešine  
F11 – agresyviai

### Apžvalga:

PgUp – lygiu aukščiau

PgDn – lygiu žemiau  
Home – įvykių centras  
PrSc – pavaizduoti lygius  
– 1, 2, 3, 4, 5, 6 – išrinkti grandį  
– Ctrl+1, 2, 3, 4, 5, 6 – sujungti grandis

### Interfeisas

Tab – žemėlapis  
M – užduoties tikslas

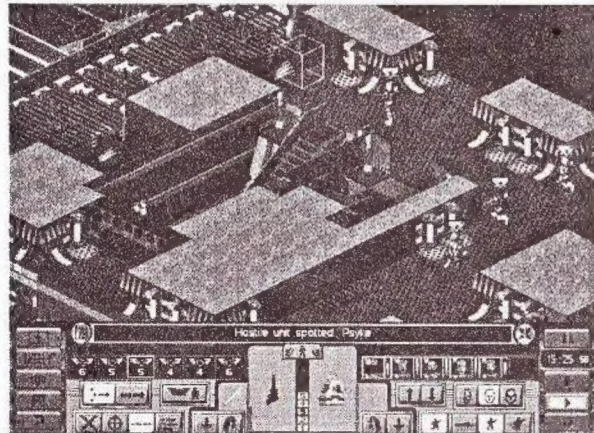


Enter – ekipiruotės ekranas  
Space – pauzė  
E – turo pabaiga

### Na, tai pradėdame?

Šis tas tiems, kas neskaito readme: jei paleisime *xcomapos* su *skip* parametru, įžanginio filmo nematysite. Tai pravartu žinoti visiems žaidžiantiems be garso.

Tai štai, instaliacija atlikta, mygtukas *Start Compaign Game* paspaustas ir šiuo momentu suki galvą, kurį sunkumo lygį pasirinkti. Žinoma, jei esi labai kietas, nesusimąstęs pasirinksi Superhuman. Tačiau gal neskubėk



ir iš pradžių išmėgink savo jėgas *Novice* lygyje. Juk turi būti kažkoks patyrimas, o be to, kiekvienam lygiui yra skirtingas miesto žemėlapis, taigi ir žaisti vis kitoje vietoje bus kur kas įdomiau. Vėliau grįžti į lengvesnius lygius bus paprasčiausiai neįdomu.

Jūsų bazė gali būti išdėstyta keliuose iš anksto numatytuose pastatuose.

Visų pirma pažiūrėkite į savo bazę (*Bases Tab* – piešinėlis su žaidimo emblema, o po to žemiau – *bases*. Ant krano piešinėlio galima nusipirkti naują bazę) ir nuspręskite, koks bus koridorius (turi būti laisvos dvi vietos po keturis koridorių kvadratus). Jie bus reikalingi ateity, laboratorijų, kurios statomos dideliais kvadratais, statybai.

Taip pat patartina, kad privažiavimai prie bazių būtų paprasti. Geriausia, kad bazė stovėtų žemėlapyje nustatytose vietovės vidury. Jei kažkas nepatinka, paspauskite kraną ir pažiūrėkite, kokius pastatus bazė jums siūlo šiame lygyje (gal esama ne tokia jau ir prasta).

Jei norite didesnio pastato, pamėginkite dar kartą pradėti žaidimą.

Sakykime, kad esamas variantas jums patiko. Sustabdykite laiką (tai pauzė ekrano dešinėje, arba tarpo klavišas klaviatūroje). Tada nuginkluokite liudį, pasamdykite dar 2-4 kareivius ir prisipirkite ginklų. Pirkite visus tris granatų tipus: *AP*, *Stun* ir *Smoke*, visus snaiperių šautuvus: *Sniper Gun* su šoviniais, *Auto Cannon* su visais šoviniais, naujokams apsauginius kostiumus ir vaistinėles individualiam naudojimui. Taip pat galima nusipirkti 4 vienetus sprogmenų *High Explosive* (kartais jie labai praverčia) ir judėjimo skanerį *Motion Scanner*. Tuomet galima pasirinkti techniką. Naikintuvui *Valkyrie Interceptor* galima įsigyti kuo galingesnę variklį (*SD Special*) ir lazėrius 7000.

Atkreipkite dėmesį ir į tai, kad prie kainos bus ir firmos pavadinimas.

Jei toms firmoms priklausančiuose pastatuose sunaikinsite ne tik ateivius, bet ir apgadinsite sienas, jos galės pareikalauti iš jūsų pinigų už moralinę skriaudą. Teks ją atlyginti, o kitą kartą nešaudykite bet kur. Tačiau jei jūs visai nekreipsite dėmesio į firmų kvietimą padėti, tai ateivių įtaka ten sustiprės.

Kai apsirūpinote įvairiausiais gelžgaliais, galite pradėti samdyti darbo jėgą. Čia reikia išsirinkti geriausius iš biochemikų, fizikų ir technikų. Kol kas daugiausiai gali būti po 5 žmones iš kiekvienos grupės. Ko gero 2-3 savaitėms jų užteks. Nors po kiekvienos darbo dienos geriau apsilankykite darbo jėgos rinkoje ir išsirinkite geriausius, o jiems atvykus senus ir nepajėgius atleiskite.

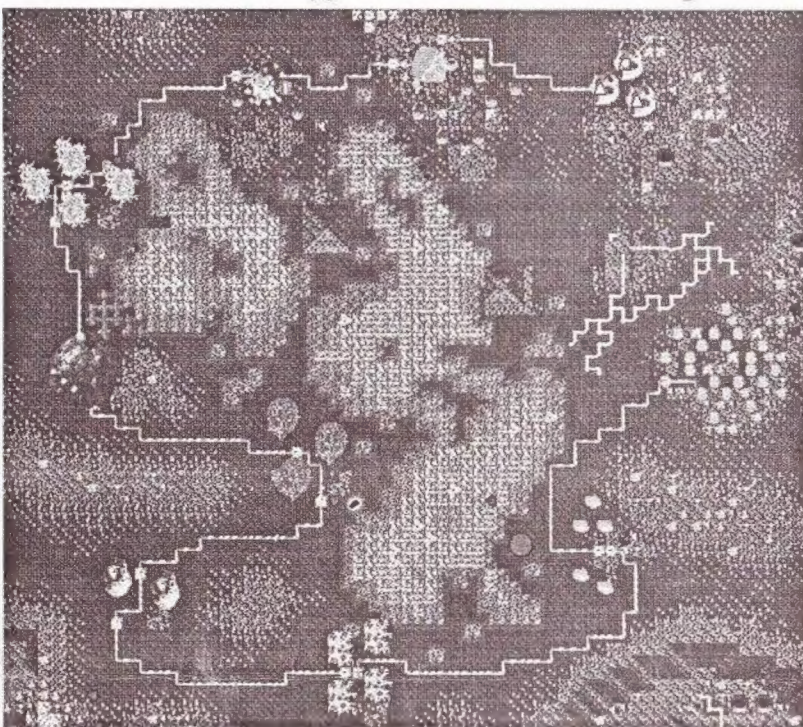
Technikos rinka, kaip ir valsty-

bės dotacijos keičiasi kas savaitę. Taigi, jei taškai už visą savaitę bus teigiami, tos dotacijos augs.

### Kaip pasirinkti kareivius?

Iš pradžių geriausia pasirinkti *androidus*, tačiau darbo rinkoje jų gali būti, o gali ir nebūti. Kuo gi tie *androidai* geri? Visų pirma, jų fizinės charakteristikos geresnės nei žmonių. Jų neįtakoja psichinės atakos, tačiau bazėse jų treniruoti negalima – tik kovoje. Be to, sugebėjimų vystymasis kur kas mažesnis nei žmonių. Taigi, jų neturėtų būti per daug.

Žmonių – gerų kareivių, galima su tikti rečiau. Juos reikia treniruoti ir visai saugoti nuo žūties. Mat išgydyti galima greičiau, negu išugdyti iki reikiamo lygio. Kareiviui labai reikalingi taiklu-

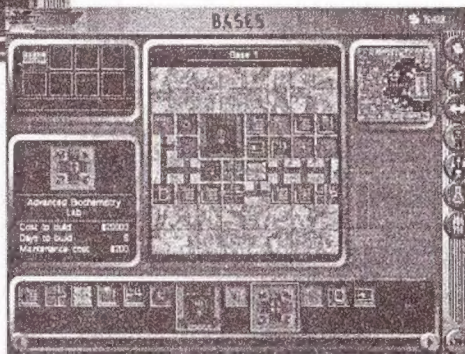
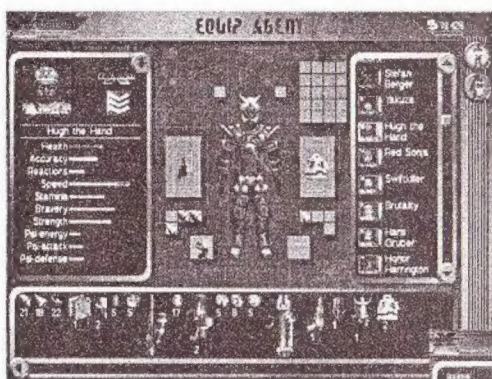


mas ir reakcija. Greitis taip pat gera savybė, tačiau ne pati svarbiausia. O šaunumas ir moralė patys kils kaip ant mielių po pergalių. Greitis taip pat geras daiktas, tačiau ne svarbiausias. Kadangi III-oje X-COM dalyje psichinė ataka nėra tokia efektyvi kaip ankstesnėse dalyse, todėl šis parametras svarbus tik kaip gynyba.

Per pačią pirmą žaidimo pauzę reikia paskirti mokslinius tyrimus: fizikams – (*gates*) perėjimą į kitą išmatavimą, biochemikams – biomodulį. Kol jūsų laive nebūs biomodulio, negalėsite vežioti ateivių.

Iki to laiko, kol tiekėjai pristatys jums nupirktus įrengimus, pasižiūrėkite kaip gyvuoja bazė. Joje reikia pastatyti angarą. Taip pat galėtų būti technikos remonto dirbtuvė, bet ji nėra būtina. Viena stotis tuo pačiu metu gali taisyti tik vieną technikos išradimą. Kur saugoma technika – nežinoma, bet panašu, kad vietos ten daug. Standartiniam bazės komplektui galima pastatyti sandėlį, gyvenamuosius pastatus ir saugumo stotį. Stotį geriau staty-

ti prie lifto, nes t a i p prasiveržęs į stotį priešas tuojau pat bus sutiktas ugnimi. Nors ginami ji nekaip, tačiau spėsite nubėgti iki kovos vietos. Statybos vyksta tik koridoriuose ir tuščioje vietoje pastatyti kambario jums paprasčiausiai neįsigauna, todėl iš pradžių galima numatyti bazės perstatymo planą, taip, kad atsilais-



ti prie lifto, nes t a i p prasiveržęs į stotį priešas tuojau pat bus sutiktas ugnimi. Nors ginami ji nekaip, tačiau spėsite nubėgti iki kovos vietos. Statybos vyksta tik koridoriuose ir tuščioje vietoje pastatyti kambario jums paprasčiausiai neįsigauna, todėl iš pradžių galima numatyti bazės perstatymo planą, taip, kad atsilais-

vintų vieta didesnėms statyboms. Nesistenkite sužaisiti žaidimą turėdami vieną stotį – vis tiek teks statyti papildomai vieną arba dvi: spausdami kraną galite žemėlapyje išsirinkti naują pastatą. Tik nepamirškite, kad pats brangiausias – nebūtinai pats geriausias, todėl peržiūrėkite visus variantus. Galima pusvelčiui nusipirkti puikią vietelę. Tačiau tai ateitis. Kol kas bus ir kitų darbelių.

### Kaip pasodinti kareivius į transportą?

Technikos sąrašė išsirinkite naikintuvą, po to žemiau – technikos paveikslėlį su tinkleliu. Atsiranda langas. Technika bus surašyta dešinėje, kareiviai – kairėje. Technika gali skraidyti ir be kareivių. Po to pažymėkite nesusijusius su transportu kareivius, stovinčius sąrašo kairėje. Tai galima padaryti paspaudus kairiuoju pelės mygtuku kareivio vardą. Dabar tuo pačiu kairiuoju mygtuku „paimkite“ nuotraušką (sic!) ir „padėkite“ ją ant transporto pavadinimo. Štai čia šuo ir pakastas. Būtent – nuotraušką ant pavadinimo. Turbūt MP vyrukai ilgai mąstė, kaip priversti žaidėjus pasukti smegenis. Jiems tai nebloggerai pasisekė. Žinoma, vadove visa tai yra parašyta, tačiau kas gi skaito vadovus? Kas kita laikraštis ar žurnalas (nors žodžiai tie patys).

Skrudžiui jūs jau pasiruošėte. Beje, kareiviai gali naudotis bet koku transportu, kuriame yra vietos arba galima sukurti naujas vietas. Tačiau naikintuvus vis dėlto yra patogiausia transporto priemonė: greitai nuskraidai kur reikia, o po to jau galima ilsėtis ar treniruotis bazėje.

Kiekvienam kareiviui reikia duoti apsauginę liemenę ir vaistinėle (pastaroji yra naudojama individualiai). Atsiradus žinutei, kad kareivis sužeistas, o virš jo atsiranda kraujo lašelis (suprask – kraujuoja), vadinasi, reikia jo ranka paimti vaistinėle ir paspausti ją pelyte. Atsiranda kareivio atvaizdas, ant kurio sužeistos vietos bus pažymėtos raudonai. Dabar galima gydyti.

Kareiviams galima duoti po dvi dūmines granatas (*Smoke*), po dvi paprastas (*Explosive*) ir po dvi sukeliančias šoką (*Stoon*). Jei vienam kareiviui duosite *Auto Cannon* (+2 apkabos – prieštankiniai AP ir sprogstamųjų *Explosive* šovinių), tai dviem duokite snaiperio šautuvą (taip pat dvi apkabos). Greitesniems ir stipresniems reikėtų duoti sprogmenis ir skanerį. Štai tiek pradžia. Kai patys pažaisite, nuspręsite, kokie ginklai jums labiau patinka.

Su technikos pasirinkimu pasidare taip pat sudėtingiau. Visų pirma, atsiranda daug naujos technikos, antra, galite patys ją komplektuoti. Kaip ir ginkluotė, technika gali būti reikalinga ir nelabai. Nevertėtų vien iš įpratimo pasikliauti naikintuvais. Be jų, labai efektyvus transportas yra choverbaikeriai – jie pigesni ir, kai jų būna daug, priešas negali susikaupti. Be to, jais labai lengva manevruoti, todėl ir pataikyti į juos sudėtinga.

Naikintuvus, žinoma, turi nemažai privalumų. Į jį galima „sukisti“ daug sunkios ginkluotės, įrengimų ir labai greitai skristi. Dažniausiai jis atakuoja pirmas, todėl labai gerai pasinaudoti juo aliarmo skrydžiu.

Skraidymo mašinai (*Feniks Chovercar* tipo) reikia po dvi *Janitor* ir taikymo sistemos. Vėliau bus galima nusipirkti ir zenitines raketas. Ypač gerai jas turėti, jei bazė yra vietovės viduryje – šaudo zenitines raketos toli, tačiau važinėja lėtai ir tik gatvėmis. Jos taip pat labai praverčia, kai reikia gintis, bet „lėkstelės“ jūsų bazę užpuls ne pirmą savaitę, todėl kol kas galima jų nepirkti.

Be to, yra dar viena zenitinių raketų rūšis – zenitinės raketos ant mašinų. Jos pigesnės ir labai tinkamos panaudoti visur – gynyboje ir atakuojant.

Šios versijos ypatumas yra tas, kad galima kariauti apgadinta technika ir su sužeistais kareiviais (jei tik gedimai ar sužeidimai nėra per sunkūs; tačiau apie tai jums praneš).



# Sidas Mejeris apie kompiuterinius žaidimus

**Ką Jūs planuojate savo naujai kompanijai?**  
S. M. Firaksis sukurtas prieš metus. Mes norėjome suburti gana nedidelę, tačiau patyrusią talentingų dizainerių grupę, kurios pagarinimas dėmesys būtų skirtas PC žaidimų kūrimui. Mes visi dirbome pramonės industrijoje įvairiausiose didelėse kompanijose. Dabar mes planuojame pagrindinį dėmesį skirti dizainui, programavimui, kūrybiniam procesui ir visiškai nesirūpinti marketingu ir išpardavimu. Tai ne mūsų darbas ir kartais tai tik viską supainioja.

**Kiek šiuo metu Firaksis kuria žaidimų?**  
S. M. Šiuo metu mes kuriame 2 žaidimus. Viename jų pagrindinis dizaineris ir programuotojas esu aš, o kitam vadovauja Brian Reynolds, kažkada buvęs dizaineriu ir programuotoju tokiuose žaidimuose kaip CIVILIZATION 2, COLONIZATION ir kt.

**Kokio tipo jūsų naujai kuriami žaidimai?**  
S. M. Apibūdindami savo produkciją mes naudojame frazę „novatoriškas tęstinumas“. Kitais žodžiais tariant, jei jūs žinote žaidimus, kuriuos mes sukūrėme (kalbu apie save ir Brian'ą), tai nenusivilsite kompanijos Firaksis kuriamais žaidimais. Tačiau, kita vertus, mes niekuomet neišleidome to paties produkto pakartotinai. Taigi, žaidimai bus nauji ir novatoriški.

**Ar jie pasirodys iki 1997-ųjų pabaigos?**  
S. M. Gal taip, gal ne. Bet mes patenkinti tuo, kaip klostosi reikalai, ir manau, kad judame į priekį.

**Vadinasi, Jūs nesiruošiate skubėti išleisti žaidimus iki tam tikro termino?**  
S. M. Ne, tai dar viena priežastis, dėl kurios mes atsiribojome nuo marketingo ir pardavimo. Mūsų manymu, daugelis produktų labai nukentėjo nuo to, kad buvo skubama juos išleisti iki tam tikro termino ar nustatytame ketvirtyje. Mes to tikrai nenorėtume daryti.

**Kaip Jūs manote, ar išskyrus kasmetinius pokyčius, per pastaruosius 5 metus žaidimai tapo sudėtingesni?**

S. M. Karts nuo karto koks nors žmogus ar grupė žmonių sugalvoja tikrai puikią idėją. Patiki ja ir tyliai bando ją realizuoti. Kai ji pasirodo rinkoje visi sako: o taip! Tai kaip tik tai, ko mums visada reikėjo! Vienas iš tokių pavyzdžių yra DOOM. Yra ir keli kiti žaidimai, pradėję naujus žanrus. Manau, kad, galimas daiktas, CIVILIZATION buvo vienas iš tokių žaidimų. Dar prieš jam pasirodant, aš kalbėjau su žmogumi, kuris pasakė, kad „strateginiai“ žaidimai tai novatoriška sąvoka. Niekas nenorėjo kurti strateginių žaidimų bijodami, kad žmonės pamanytų, jog tai siaubingai nuobodūs žaidimai, kuriuose primityvių žemėlapių juda dideli kamuoti daiktai, objektai ir žaisti ji reikia aukštojo mokslo baigimo diplomo. Taip buvo prieš 5 metus. Tačiau tada pasirodė CIVILIZATION. Žaidimas, kurį buvo įdomu žaisti ir netikėtai atsirado visiškai naujas žanras. Paprastai tie nauji žanrai nereikalauja nei naujų technologijų, nei ypatingai greito procesoriaus. Paprasčiausiai kas nors sugalvoja idėją žaidimui, kurį norėtų žaisti visi.

**Taigi, Jūsų manymu geriausi žaidimai yra tie, kuriuos dizaineriai kuria sau?**

S. M. Žaidimų industrijoje taip buvo visada, ypač paskutiniiais metais. Prieš 5 metus žmonės kalbėjo apie naująjį Holivudą ir apie tai, kaip CD-ROM'ai filmus pavers žaidimais, o žaidimus filmams. Taip pat buvo kalbama, kad video žaidimų kūrimui mums reikės galybės dailininkų ir kinematografininkų. Nei vienas iš šių dalykų nepasitvirtino! Nors buvo manyta, kad žaidimus valdys technologija, tai neįvyko. Žaidimuose pagrindinis vaidmuo vis dar priklauso idėjoms, dizaineriams ir žaidėjams. Visada buvo manoma, kad žaidimų industrijoje pokyčiai priklauso nuo technologijos, bet aš nemanau, kad taip yra. Anksčiau, tik atsiradus PC, mes kūrėme puikus žaidimus su EGA grafika ir 640 K



*Sido Mejerio vardas gal nėra taip dažnai minimas, kaip, pavyzdžiui, Peteris Mulineksas, Džonas Romero ar Ričardas Gariotas, tačiau jis neabejotinai yra labiausiai gerbiamas PC žaidimų kūrėjas pasaulyje. 80-ųjų pradžioje jis susilažino ir su „Wild“ Bilu Steliu įkūrė kompaniją „Microprose“.*

*Mejeris visada labiau vertino žaidimo turinį, nei jo grafiką. Jis sukūrė tokius žaidimus kaip CIVILIZATION, COLONIZATION ir RAILROAD TYCOON, kurie savo ruožtu sudarė visai naują žaidimų žanrą ir nutiesė kelią COMAND & CONQUER ir WARCRAFT.*

*Naujoji Sido Mejerio kompanija „Firax“ greitai laiku ruošiasi išleisti du naujus žaidimus.*

atminties. Kasmet atsiranda kas nors naujo: virtualios realybės akiniai, CD-ROM, 3D akseleratorių kortos arba dar kokia nauja technologija, kuri, žmonių manymu, pakylės mus į naują lygį. Bet, galų gale, vystytis mums padeda žaidimų dizainas.

**Jūs manote, kad žaidimo savitumas kompensuoja pritrūkiančios grafikos trūkumą?**

S. M. Geri žaidimai vyksta žaidėjo galvoje, o ne kompiuterio ekrane. Televizoriaus ar kompiuterio ekranas niekuomet neperteiks tokių tikroviškų ar ryškių vaizdų, kokius mes galime sukelti žaidėjo galvoje įtraukdami jį į žaidimą. Todėl užtenka net paprastos grafikos, jei ji derinama su geru žaidimu. Tokiu būdu programuotojas arba dizaineris gali „kurti“ geresnę grafiką už bet kurį dailininką.

**Jei žvelgsime į paskutiniuosius 5 metus, ar Jūs manote, kad CD-ROM panaudojimas žaidimuose buvo naudingas?**

S. M. Jo privalumas tas, kad tai labai ekonomiškas platinimo būdas. Prieš CD-ROM atsiradimą mes pasiekėme stadiją, kai dėžėje buvo 10 ar 12 diskelių, taigi, gamybos kaštai labai pakilo. CD-ROM suteikė galimybę mūsų žaidimuose panaudoti geresnius garsus ir muziką, o kai kuriais atvejais - ir teisingai pritaikyti video. Bet tame nieko revoliucingo nebuvo.

**Pakalbėkime apie žaidimų ateitį.**

S. M. O taip. Žaidimai įsigalės pasaulyje. Tai pareikalaus laiko, bet kompiuterių žaidimuose yra kažkas patrauklesnio ir įdomesnio, nei bet kurioje kitoje pramoginėje srityje. Tai vienintelė neaktyvi pramogų sritis, išskyrus sportą ir tam tikrą „naminę veiklą“, kurioje žmonės gauna pramogą ir tuo pat metu dalyvauja. Tačiau mūsų laukia netrumpas kelias.

**Ar Jums įdomi interaktyvių pramogų ateitis?**

S. M. Labai. Mes jau beveik pasiekėme tą tašką, kai galima rimtai pasakyti, kad turime medium'ą, kuris yra dvigubai geresnė pramoga, nei televizija. Tik pagalvokite, kiek žmonių žiūri televiziją... Juk žmonės galėtų praleisti dvigubai daugiau laiko žaiddami, nei žiūrėdami televizorių. Tai gąsdina!

**Ar tai priverstų jus pasijusti kaltu?**

S. M. Nežinau. Aš nesijausčiau kaltas jei atitraukčiau žmones nuo televizorių, bet aš manau, kad mums reikės tapti atsakingesniais. Man kelia susirūpinimą kai kurie šiuolaikiniai žaidimai. Aš nepalaikau cenzūros, tačiau manau, kad žaidimų kūrėjai turi būti atsakingi ir turi galvoti apie tą poveikį, kurį jie daro žaidėjams - ypač jaunesnio amžiaus vaikams. Atėjo laikas pagalvoti, kas mes tokie, ką mes ats tovauname ir ką mes norime pasakyti mūsų žaidėjams. Juk nereikia sumenkinti mūsų daromos įtakos - mūsų žaidimai juos iš tiesų įtraukia. Svarbiausia priežastis ta, kad taip ilgai mūsų buvo nedaug ir t. t. Mes visą laiką tikėjome, kad esame nedidelė niša ir kad kreipiamės į žmones, kurie į viską žiūri taip pat, kaip ir mes. Bet jeigu mes ruošiamės tapti didesne pramogine sritimi ir patraukti vis didesnį ir didesnį žaidėjų kiekį, mums būtina rimčiau pamąstyti apie mūsų atsakomybę.

(Parenpta pagal žurnalą EDGE)

# DUNGEON KEEPER

(žinios, reikalingos žaisti žaidimą)

## Monstrai

**1. Imp.** Velniukai - tai pagrindinė darbo jėga. Jie stato spastus, sustiprina sienas, kasa tunelius, veda į kalėjimus belaisvius, kasa auksą, Graveyard tempia lavonus. Šiuos personažus galima išsikviesti *Summon Imp* užkeikimu. Kiekvieno naujo Impo pagaminimas kainuoja 150 auksinių brangiau. Aukšto lygio Impai gali naudoti *Speed* ir *Teleport* užkeikimus. Impai labai ištvermingi gyviai. Jie gali nevalgyti ir negerti. Be to, jiems nereikia mokėti.

Jei Impų brigada kiek aptingo, galima juos nubausti. Visi tuojau pat pradės greitai dirbti.

**2. Fly.** Milžiniška musė - kadangi šis padaras gali perskristi vandens plotus ir lavą, tai jis gali būti puikiu žvalgu. Pastebėsite, kad vos atsidado nauji plotai, musė tuojau pat ten puola. Tačiau vertėtų būti atsargiems, kadangi nepažįstamoje teritorijoje gali būti priešų. Nors musė ir nėra geras karys, vis tiek pirmoji puola į mūšį. Musei galima naudoti *Conceal Creature* užkeikimą. Šis užkeikimas padės išžvalgyti didelę teritorijos dalį niekieno nepastebėtai. Musės, panašiai kaip tikrovėje, labai nekenčia vorų.

**3. Troll. Troliai** - labai geri darbininkai, tačiau prasti kariai. Jie gali išmokti *Speed* ir *Flame* užkeikimus.

**4. Beetle.** Tai taip pat musė, tačiau šiek tiek stipresnė nei *Fly*. Pirmosiose misijose šie vabalai sudaro jūsų kariuomenės pagrindą.

**5. Spider. Vorai** - jie stipresni nei vabalai, tačiau jų taip pat negalima pavadinti gerais kariais. Jei vorai neturi ką veikti - šaldo kalinius. Antrame lygyje išmoksta *Slow* užkeikimo, o penktame - *Freeze*. Vėliau išmoksta *Hailstorm* užkeikimą.

**6. Ghost.** Vaiduokliai - jie atsiranda numirus kam nors kankinimų kambaryje. Jie nėra geri kariai, tačiau labai gerai dirba bibliotekose. Vaiduokliai nevalgo. Kadangi jie moka vaikščioti kiaurai sienas ir duris, gali būti panaudoti kaip žvalgai. Tačiau iš pradžių reikėtų išmokyti vaiduoklį *Invisibility* užkeikimo. Be to, jei vaiduoklis norės pulti į kovą, jam prireiks *Rebound* ir *Lightning* užkeikimų. Taip pat šie padarai gali matyti nematomus gyvius, todėl juos galima panaudoti ir požemių apsaugai.

**7. Hell Hound.** Cerberiai - tai jau kur kas rimtesnis padaras. Jie labai geri kariai, turi puikią uoslę ir greitai bėga. Lava jiems visai nebaisi. Treniruoti cerberiai išmoksta *Speed* ir *Flame Breath* užkeikimus. Įdomu ir tai, kad cerberiai labai mėgsta šlapintis ant Graveyard. Tai labai greitina lavonų irimą.

**8. Orc.** Orkai - jie niekuo neblogesni už cerberius, tačiau linkę ne persekioti priešą, o saugoti jūsų valdas. Jiems labai padeda *Speed*, *Armor* ir *Grenade* užkeikimai.

**9. Skeleton.** Skeletonai ne tokie geri, kaip orkai, tačiau vikresni. Jie atsiranda kalėjimuose po humanoido

mirties. Skeletonai gali išmokti *Armor* ir *Lightning* užkeikimus.

**10. Demon Spawn.** Šis monstras labai mažas, tačiau labai geras karys. Jam nebaisi lava. Pasiekę 10 lygį, jie virsta 2-o lygio drakonais. Ketvirtame lygyje šie demonai išmoksta *Missile* užkeikimo, o septintame - *Heal*.

**11. Warlock.** Piktasis burtininkas - puikus karys. Jis moka užkeikimus, kurie veikia per atstumą (*Fireball*, *Heal*, *Meteor*, *Navigate*, *Missile*, *Invisibility*). Be to mokosi užkeikimų, jis labai greitai - kiekviename lygyje po vieną užkeikimą. Pagrindinis Piktotojo burtininko užsiėmimas - tyrinėjimai. Ypač gerai jie dirba vieni. Kai tik baigti visi tyrinėjimai, burtininkus siųskite treniruotis.

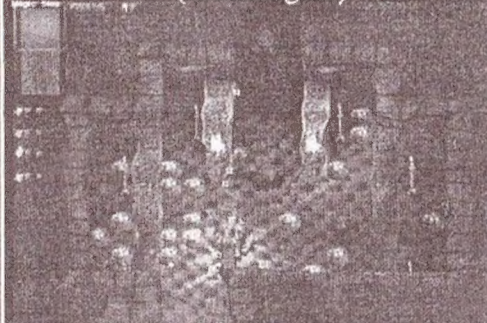
**11. Bile Demon.** Tai labai puikus karys, tačiau labai nepaslankus. Didelis svoris leidžia jam likti vietoje, priešui panaudojus *Wind* užkeikimą. Išmoksta užkeikimo *Poison Cloud*. Priešai šio užkeikimo labai bijo. Laisvu laiku dirba, nors nėra geras darbininkas. Negali nevalgyti. Jei trūksta maisto, demonas pasiunta ir užmiega. Pažadinti jį galima bus tik maistu.

**12. Dark Mistress.** Iškrėpėlė sado-mazochistė - labai mėgsta stebėti kankinimus. Na, o jei kankina ją - džiaugsmui nebus galo! Ji gali išmokti labai galingus *Lightning*, *Speed*, *Teleport*, *Drain* užkeikimus. Be to ši monstrė labai greitai.

**13. Vampire. Vampyras** - labai geras karys, galintis išmokti labai daug užkeikimų (*Fight*, *Slow*, *Teleport*, *Heal*, *Drain*). Labai mėgsta dirbti kankinimų kambaryje, bet dirbti taip pat gali. Jei žemėlapyje nėra kitų vampyrų, tai dirbant kankinimų kambaryje jūsų portalų efektyvumas didėja 1,5 karto. Pasiekęs trečią lygį, vampyras tampa nemirtingu. Taip pat vampyrai gali atsirasti kapinėse (iš 5 lavonų - viena vampyras).

**14. Horned Reaper.** Tai pats stipriausias iš visų monstrų: keli jo dalgio mostai - ir dauguma jo priešų bus negyvi. Jis labai vikrus. Penktame lygyje išmoksta *Speed* užkeikimą ir tampa dar greitesnis. Be šio užkeikimo dar gali išmokti tik vieną *Slow* užkeikimą. Tačiau šis padaras labai kaprizingas ir savimyla, todėl visai nemėgsta su kuo nors draugauti. Jis reikalauja ypatingo dėmesio ir negali pakęsti bausmių. Būtina stebėti jo nuotaikos indikatorius ir dažniau talpinti jį į šventyklą. Taip pat galima Riperiui pastatyti apartamentus (*Training Room*, *Temple*, *Lair*, *Hatchery*). Duris į apartamentus užrakinkite. Kai monstras supyks, įstumkite jį į *Temple*. Kai reikės mokėti algą, imeskite kaprizingą gyvį į *Training Room*, o po to tegul vėl sėdi užrakintas.

(Bus daugiau)



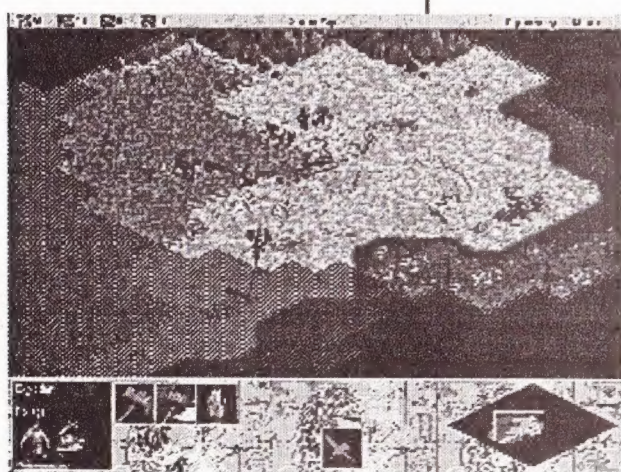


# Age of empires

## Microsoft

Kaip jau įprasta visi real time strateginiai žaidimai lyginami su šio žanro pradininku WARCRAFT. Žaidimas AGE OF EMPIRES visais atžvilgiais yra geresnis už tokius žaidimus kaip COMMAND & CONQUER ar WARCRAFT 2. Tai gali būti drąsiai teigti, kad "Microsoft" programuotojai pasiūlė visiems puikų real time strateginį žaidimą, kurį derėtų pažaisiti kiekvienam žaidimų mėgėjui.

Šis žaidimas perėmė viską, kas yra geriausia, iš WARCRAFT 2, bet turi nemažai patobulinimų ir savitų dalykų.



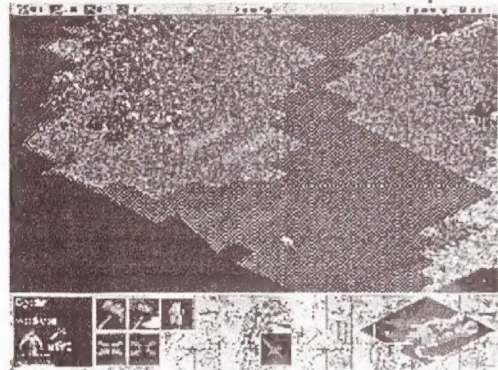
Žaidime WARCRAFT 2 darbininkai gali kirsti medžius arba nešti auksą iš kasyklų, o AGE OF EMPIRES darbininkai gali kirsti medžius, išgauti auksą, kapoti akmenis ir parūpinti maisto. Yra labai daug variantų, kaip gauti maisto. Pavyzdžiui, darbininkas gali medžioti gazelės, žvejoti pakrantėje (tam tikrose vietose), skinti nuo krūmų uogas, medžioti liūtas ar dramblius (grupėmis, nes liūtas ir dramblys ginasi ir, jei nebus bent 4 medžiotojų, tai žvėrys juos pribais). Atviroje jūroje žvejai valtyse gali žvejoti. Kiekvienas, pradėdamas žaidimą žmogus, turi bent vieną darbininką ir savo būsimo miesto centrą, kur galima užauginti naujus darbininkus. Norint tai padaryti, reikia turėti bent 45 vienetus maisto. Jei tiek nėra, reikia darbininką pasiųsti parnešti kokios nors rūšies maisto. Vienu reidu darbininkas parneša 10 vienetų maisto. Darbininkai taip pat gali statyti įvairius pastatus, kurių pastatymui būtini mediena, akmuo ar auksas. Visų pirma darbininkas turi pastatyti namą. Tuomet galima auginti kitus darbininkus, kareivius ir t.t.

Įrankius į darbą daugiau darbininkų ir sukaupus tam tikrą kiekį įvairių resursų, galima statyti ir kitokius pastatus. Prieš aptariant kitus pastatus, reikia pasakyti, kad kiekvienas žaidėjas pradeda žaidimą akmenis amžiuje, o vėliau galima tobulėti iki įrankių, bronzos ir, galų gale, geležies amžių. Norint tobulėti, reikia pasistatyti tam tikrus pastatus, tada, kursoriaus paspaudus miesto centrą, atsiranda paveikslėlis, leidžiantis pereiti į kitą amžių sumokėjus tam tikrą kiekį aukso, medienos,

akmens ar maisto.

Pavyzdžiui, norint pereiti iš akmens į įrankių amžių, reikia pasistatyti bet kuriuos du iš keturių akmens amžiaus pastatų. Akmenis amžiaus pastatai: barakai, skirti pėstininkų auginimui, maisto atsargų sandėlys, skirtas maisto saugojimui, sienos, kurias galima statyti norint sulaikyti priešus arba patobulinti sargybos bokštus, prieplauka, skirta visko, kas plaukia ir susiję su vandeniu, gamybai, atsargų sandėlys, skirtas saugoti akmenis, auksą, medieną, taip pat viską, kas susiję su kareivių ginkluote ir šarvuote, namai, skirti žmonių apgyvendinimui (be jų žaidėjas negalėtų formuoti savo armijos). Įrankių amžiaus pastatai: turgus, skirtas buitiniams išradimams (arklas, ratas ir t.t.), arklidės, skirtos jojančių armijų kūrimui

(kavalerija, koviniai vežimai ir karo drambliai), šaudymo lankais šaudykla, skirta karinių dalinių, kurie šaudo per tam tikrą atstumą, kūrimui (toliašaudžiai lankininkai, šauliai vežimuose, kavalerijos šauliai, balistos ir drambliai šauliai), ferma skirta maisto auginimui (tik pastačius, joje pradeda augti kviečiai. Iš karto galima mažiausiai vieną darbininką siųsti dirbti į laukus prie fermos), sargybos bokštas, skirtas apsaugai nuo netikėtų



"svečių", įtvirtinimai, skirti sulaikyti priešą ar šiaip nuo ko nors atsitverti, apgulties dirbtuvės, skirtos galingiausiems šio žaidimo kariniams išradimams kurti, (didelėms katapultoms, kurių griaujamoji galia pranoksta balistas bent keturis kartus). Bronzos amžiaus pastatai: akademija, kur galima ruošti kovai legionus, vyriausybės centras, kur pradėdama mokytis matematikos ir kitų mokslų, šventykla, skirta kunigų mokymui (kunigai turi keletą labai naudingų savybių: pirma, jie gali pagydyti bet kurį jūsų sužeistą karį,

darbininką ir net katapultas su balistomis. To nėra žaidime WARCRAFT. Antra, jie gali prieš kareivius, darbininkus ir t.t. paversti savais. Tereikia kunigui nurodyti taikinį ir jis, priėjęs tam tikru atstumu prie "aukos", sukalba maldelę. Tai viskas – jūs jau turite naują kareivį). Turguje, išradus prekybą, galima pasistatyti prekybos postą ir prekiauti su kitomis civilizacijomis. Geležies amžiuje naujų pastatų nėra, tačiau galima labiau tobulinti karių ginklus ir šarvus. Kaip matote, pastatų ir karinių dalinių yra visa gausybė, tad be žaidžiant dažnai sunku pasirinkti, kuriems iš jų vadovauti. Paprastai geriausia naudoti keletą savo mėgstamiausių karių. Pavyzdžiui, pulti prieš miestą geriausiai pasiuntus keletą didelių katapultų, kelis sunkiosios kavalerijos padalinius, nes jie turi geriausius šarvus ir nesunkiai apgins katapultas nuo puolančių prieš kareivių. Taip pat dar galima pasiimti keletą toliašaudžių lankininkų, kurie šaudo beveik tokiu pat nuotoliu kaip ir katapultos su balistomis. Jeigu mūšis vyksta vandenyje, tai verta rinktis heavy triremę, kuri denyje turi įtaisytą neblogą katapultą. Jeigu reikia perkelti jūsų armiją



per upę, jūrą, ar šiaip paplaukioti, tai jūsų paslaugoms yra transportinis laivas, į kurį telpa penki kariniai vienetai. Reikia paminti, kad prekyba vyksta ne vien prekybos postuose. Nemažai aukso galima uždirbti siunčiant savo prekybos laivus į kitų žaidėjų uostus.

Kaip matote, įvairovė šiame žaidime didelė. Žaidžiant reikia įvykdyti visokias užduotis: nuo priešų sunaikinimo iki artefakto saugios palydos į kitą miestą organizavimo, nuo prekybos iki tam tikro amžiaus pasiekimo ir t.t. Jeigu dar pridursime, kad žaidimas turi puikią muziką ir garsus, resolution yra net 1024x768 palaikoma DirectX, visi pastatai, žemėlapis ir žmonių judesiai atrodo žymiai geriau ir tikroviškiau nei WARCRAFT 2, tai gausime labai puikų real time strateginį žaidimą. Linkiu sėkmės, užkariaujant vis naujas civilizacijas ir tampant visų imperijų valdovu.

TATOSTAR

## Video žaidimai WAVE RACE 64

Tai gi nuo ko čia dabar 1 us labai paprasta, nes vanduo pradėti?..  
WAVE  
RACE 64  
yra  
puikus.

**TEMA:** Lenktynės vandens motociklu  
**KŪRĖJAS:** NINTENDO  
**KOMPIUTERIS:** N64

Visų pirma jis puikus tuo, kad originalus. Po to seka grafika... Ji taip pat nuostabi (juk žaidžiame N64). Dar nuostabu ir tai, kad lenktynių metu jūs savo motociklu galite atlikti įvairiausius judesius: salto ore, atsistoti ant rankų, apsisukti vietoje ir t. t. Taip pat galite rinktis vieną iš keturių lenktynininkų: RYOTA HAYAMI, MIIES JETER, DAVE MARINER ir merginą AYUMI STEWART.

Be to yra 8 trasos: nuo pačios prastiausios iki sudėtingiausios. I – yra pati lengviausia. Ji pavadinta SUNNY BEACH.

II – SUNSET BAY – yra sudėtingesnė.

III – DRAKE LAKE – trasa yra ežere.

IV – Driekiasi aplink kažkokį fortą ir vadinama MARINE FORTRESS.

V – PORT BLUE – teks paplaukioti koridoriais ir įvairiais tuneliais.

VI – TWILING CITY – plauksite miestu tekančia upe (metas jau vėlus ir temsta).

VII – Įveikti šią trasą neb-

beveik užšalęs, kai kur styro ledo gabalai, todėl būkite at-



sargūs (CLACIER COAST).

VIII – Paskutinioji trasa yra dar



sudėtingesnė nei ankstesnė, nes joje yra dar daugiau ir įvairesnių kliūčių, per kurias teks šokinėti.

Žaidimo grafika puiki – nesimato nė menkiausio trūkumo. Garsas taip pat puikus. Žaidimas labai įdomus ir geras.

### ĮVERTINIMAI:

Grafika – 10;  
Turinys – 8;  
Intarpai – 7;  
Realybės pojūtis – 9;  
Originalumas – 9;  
Valdymas – 9;  
Bendras įvertinimas – 85%.  
„+“ – originalus geros grafikos žaidimas.

## CYBERIA

„DANGER NEVER LOOKED SO GOOD“

**TEMA:** šaudymo, skraidymo ir logikos mišinys;  
**KŪRĖJAS:** INTERPLAY;  
**KOMPIUTERIAI:** 3 DO, SEGA SATURN, PS, PC CD-ROM;  
**AMŽIUS:** 13+

Gal ir nevertėtų gaišti laiką aprašinėjant tokį žaidimą kaip šis, mat, dabar nelabai atsirastų toks žmogus, kuris sumanytų jį pažaisiti. Daugelis dabar „pamiršę“ dėl C&C ar DIABLO, o gal dėl TOMB RAIDER ir net nesuka sau galvos dėl CYBERIA. Daugelis apie tokį net negirdėjo arba jau seniausiais pamiršo. O be reikalo, nes kadaise (1996 m. pradžioje) CYBERIA buvo ganėtinai populiarus ir be galo sunkus žaidimas.

Šio žaidimo tema gan paini. Čia jums teks ir paskraidyti, ir pašaudyti, ir pasivaikščioti, ir šiek tiek pasukti galvas.

Žaidimo turinys paprastas: jūsų herojus, vardu Zekas, yra uždarytas kalėjime. Ten jam

tektų praleisti visą likusį gyvenimą, jei ne vienas sandėris, pagal kurį, įvykdęs sudėtingą misiją, Zekas atgautų laisvę. Žinoma, Zekas sutinka ir yra nupludomas į jūroje esančią bazę, kurioje... jis, atleiskite – jūs, nes nuo šiol tai jau ir jūsų reikalas, turite gauti modernų lėktuvą. O toliau...

O toliau mirsite, ir dar kartą mirsite, ir dar kartą, ir dar, ir dar...

Tame nėra nieko baisaus. Žaidžiant šį žaidimą, mirti yra įprasta.

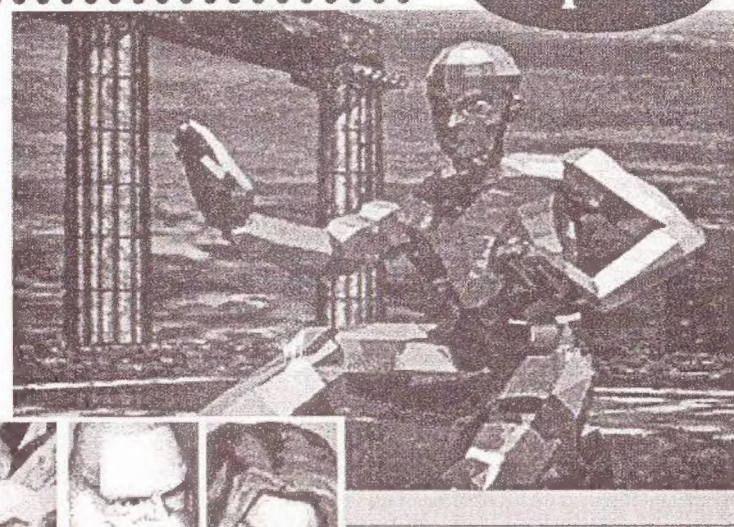
Grafika puiki, garsas neblogas, žodžiu, žaidimas visai nieko. Trūkumas tas, kad labai ribojama judėjimo laisvė. Herojus vaikšto tik tam tikrais, iš anksto sudarytais „takais“.

Tačiau, norint viską smulkiau sužinoti, jums reiktų imti ir pažaisiti patį žaidimą, o ypač tiems, kas turi 3 DO, nes šiam kompiuteriui nėra sukurta daug gerų žaidimų.

„Pavojus niekad neatrodo taip gerai“.



# Virtua Fighter 2



## AKIRA YUKI

### Pagrindiniai smūgiai

P	smūgis
↓+P	smūgis atsitūpus
K	spyris
↓+K	spyris iš apačios
↓/pirmyn+K	spyris iš šono

### Ataka pašokus

Š(šulis)+P	smūgis iš viršaus pašokus
Š, P kylant	staigus smūgis pašokus
Š, K kylant	spyris pašokus
K leidžiantis	pašokus spyris iš šono

### Puolimas pašokus per atstumą

Š, pirmyn + P kylant	kūjo smūgis
Š+K	spyris pašokus
Š, pirmyn +K kylant	spyris į priekį iš toliau
Š, K kylant	spyris ore
Š, K leidžiantis	spyris leidžiantis
Š, b +K kylant	spyris į nugarą iš toliau

### Puolimas atsisukant, kai priešininkas už nugaros

P	smūgis atsisukant
↓+P	hukas atsisukant
↓+P	atsitūpus smūgis atsisukant
↓+K	atsisukant žemas spyris
↓+K	pakirtimas atsisukant

## Pai Chan

### Pagrindiniai smūgiai

P	smūgis
↓+P	smūgis atsitūpus
K	staigus spyris
↓+K	spyris iš apačios
↓/pirmyn+K	spyris iš šono

### Puolimas pašokus

Š+P	smūgis dviem kumščiais pašokus
Š, P kylant	smūgis pašokus
K kylant	paprastas spyris pašokus
V(blokas)/pirmyn+K	viengubos žirkklės pašokus
V/pirmyn +K, K	dvigubos pašokus
Š, K leidžiantis	spyris iš šono pašokus

### Puolimas pašokus iš toliau

Š p+P kylant	kūjis
Š+K	spyris pašokus
Š pirmyn+K kylant	
Š, K kylant	spyris ore
Š, K leidžiantis	spyris leidžiantis
Š ↑+K kylant	spyris į nugarą iš toli

### Puolimas atsisukant, kai priešininkas už nugaros

P	smūgis atsisukant
↓+P	žemas, dvigubas smūgis atsisukant
↓+P	smūgis atsisukant atsitūpus
	pus
K	spyris kulnu atsisukant

### Specialūs smūgiai ir kombinacijos

P, P	dvigubas smūgis
P, P, P	trigubas smūgis
P, K	smūgis ir spyris kulnu
P, P, K	2 smūgiai ir spyris kulnu

## Lau Chan

### Pagrindiniai smūgiai

P	smūgis
↓+P	smūgis atsitūpus
K	spyris
↓+K	žemas spyris
↓ pirmyn+K	spyris iš šono

### Puolimas pašokus

Š+P	smūgis iš viršaus
Š, P kylant	staigus smūgis pašokus
Š, K kylant	spyris pašokus
Š, K leidžiantis	stiprus smūgis
V pirmyn+K	kūlverstis ore ir spyris
V pirmyn+K+↓	žemas šulis ir spyris

### Smūgiai pašokus iš toliau

Š pirmyn+P kylant	kūjis
Š+K	spyris pašokus
Š pirmyn+K kylant	tolimas spyris iš priekio
Š, K kylant	spyris ore
Š, K leidžiantis	spyris leidžiantis
Š, ↑+K kylant	spyris iš toli į nugarą

### Smūgiai atsisukant

P	smūgis atsisukant
↓+P	dvigubas žemas smūgis atsisukant
↓+P	smūgis atsisukant atsitūpus
	pus
K	spyris kulnu atsisukant
↓+K	atsisukant palietimas
	kūnu

### Specialūs smūgiai ir kombinacijos

P, P	dvigubas smūgis
P, P, P	trigubas smūgis
P, K	smūgis ir spyris kulnu

## Wolf Hawkfield

### Pagrindiniai smūgiai

P	smūgis
↓+P	smūgis atsitūpus
K	spyris
↓+K	žemas spyris
↓ pirmyn+K	spyris iš šono

### Smūgiai pašokus

Š+P	dvirankis kūjis
Š, P kylant	staigus smūgis pašokus
Š, K kylant	spyris pašokus
Š, K leidžiantis	spyris iš šono pašokus
↑ pirmyn+K	spyris

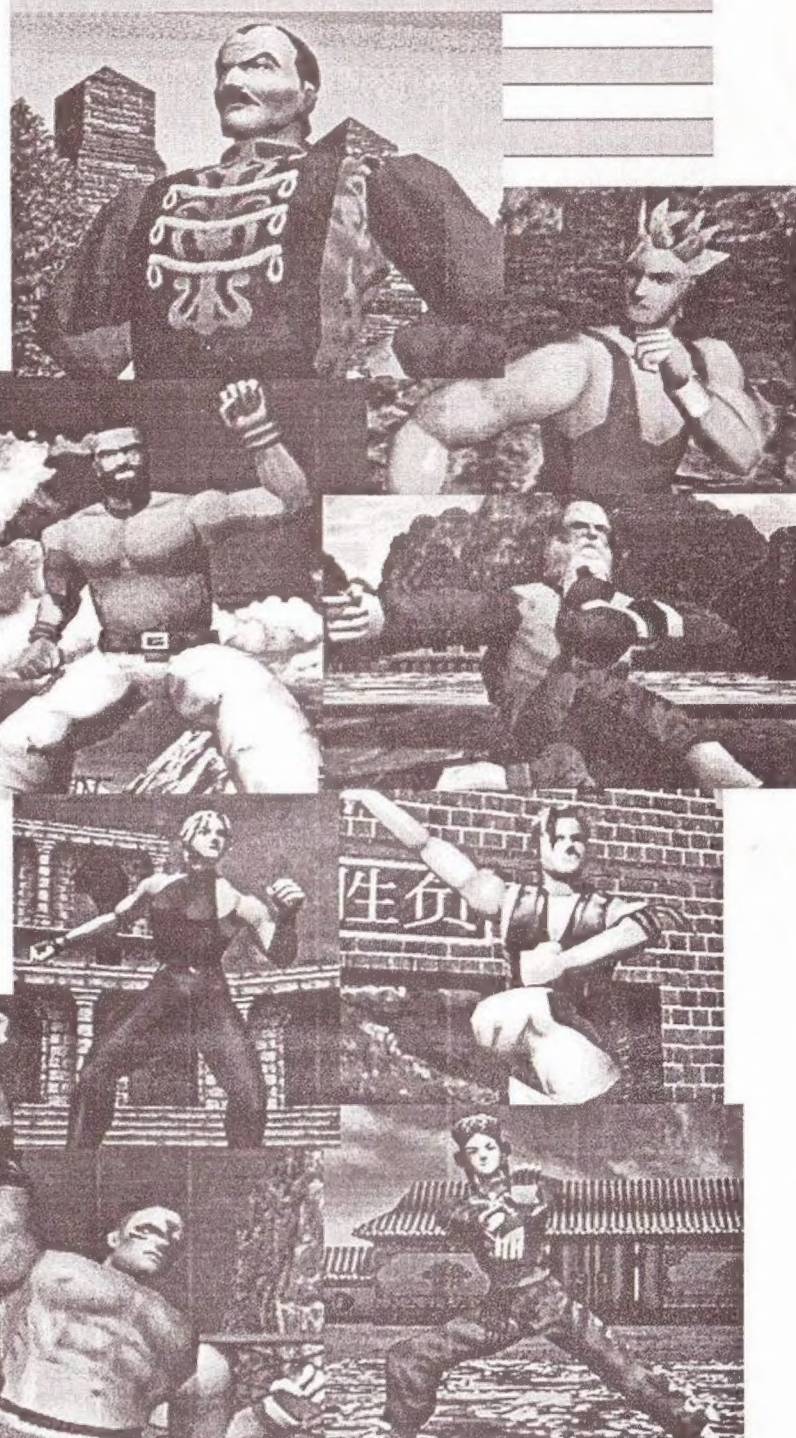
### Smūgiai atsisukant

P	smūgis atsisukant
↓+P	dvigubas žemas smūgis atsisukant
↓+P	smūgis atsisukant atsitūpus
	pus

K	spyris atsisukant
↓+K	Spyris atsisukant atsitūpus

### Smūgiai pašokus iš toliau

Š pirmyn+P kylant	kūjis
Š+K	spyris pašokus (ore)
Š pirmyn+K kylant	tolimas spyris iš priekio
Š, K kylant	spyris ore
Š, K leidžiantis	spyris leidžiantis
Š, ↑+K kylant	spyris iš toli į nugarą



## Konkursas

Siųskite Jums patikusią žaidimų penketukus. Be to, labai prašome nesiųsti penketukų elektroniniu paštu, nes žaidime dalyvaus tik tie penketukai, prie kurių bus prijungta arba į voką įdėta žydra juostelė (15 psl.) su užrašu „konkursas“

Vardas, pavardė .....

Adresas .....

Telefonas .....

Amžius .....

1. ....

2. ....

3. ....

4. ....

5. ....



# PAGALBOS TARNYBA

## SONY PLAYSTATION

### Independendende day

Variantų kodai:  
Įkeičite į pasirinkimo meniu ir pasirinkite NORMAL žaidimo lygį. Po to, be įstatytos atminties kortelės pasirinkite load game ir įveskite šiuos kodus:

1. WASHINGTON – OBK-MO
  2. NEW YORK – GBKMX
  3. PARIS – LLSMX
  4. MOSCOW – NL9MX
  5. OAHU – T59MX
  7. LAS VEGAS – Z99MZ
  8. MOTHERSHIP – 399MH
- Darius Krikščiukaitis (Juragių km.)

## SEGA MEGA DRIVE

### RISTAR

- SUPER – ypatingai sunkus aukštas  
MAGURO – „sound test“  
I LOVE U – aukštų persikėlimas  
DOFEEL – treniruojantis žaidimas „bonuse“  
MUSEUM – susikalti su visais bosais iš eilės  
XXXXXX – ištrinti visus kodus

### ROCK'N'ROLL RACING

8078, S5YY, 5TGK, MSS8, QNJ9, 92CT

### ROLING THUNDER

- |          |          |
|----------|----------|
| 1. ABJOA | 2. SUEPP |
| 3. AOP00 | 4. KSEPP |
| 5. KIEPZ | 6. FJEOP |
| 7. SAELI | 8. UBEXL |
9. BZILK norint sunkiau kodas „RISKY“

## 8-bitų žaidimų kodai

### CAPTAIN PLANET

- |            |            |
|------------|------------|
| 2. 763754  | 3. 955783  |
| 4. 637511  | 5. 148574  |
| 6. 786565  | 7. 920272  |
| 8. 799274  | 9. 347551  |
| 10. 829443 | 11. 506210 |

### MAX WARRIOR

- |         |         |         |
|---------|---------|---------|
| 1. 6285 | 2. 1227 | 3. 0501 |
| 4. 0705 | 5. 9801 | 6. 2687 |
| 7. 3279 |         |         |

### MORTAL ARMS

- |           |           |
|-----------|-----------|
| 4. 040471 | 7. 081620 |
|-----------|-----------|

### METAL GEAR

5NZZI, KZZJG, UNOOU, XIJS6, NXNTD

### SOUND TEST

B+A+START  
CONTRA

GHOST BUSTERS 2  
DRAGON FIGHTER  
GUARDEN LEGEND  
BIRD FIGHTER  
ZANCE  
HORIZON  
GRANDING  
RESCUE MISSION

Linas Gruzdis (Gargždai)

## SEGA MEGA DRIVE

### F-117 night storm

(lygių kodai)

- |           |            |
|-----------|------------|
| 2. 2MRD62 | 10. 2KS8B5 |
| 3. HLMVG2 | 4. JLT2L2  |
| 5. 2LWK32 | 6. 8KFEC5  |
| 7. JLJSJ2 | 8. BPNYP9  |
| 9. AR99W7 | 10. 2K58B5 |

- |            |            |
|------------|------------|
| 11. 3XASV9 | 12. 3TG2B5 |
| 13. S5KDT3 | 14. X4C9S2 |
| 15. WYRTD6 |            |

### JUDGE DREDD

- |            |           |
|------------|-----------|
| 2. KZDVT   | 3. JRQWNO |
| 4. PSTRVJZ | 5. MQWVLT |
| 6. HQWVNO  |           |

### Earthworm Jim 2

(kodus surinkti pauzės metu)

1. Super lentelė – ACCABAB
2. Perėjimas iš kambario į kambarį – ABBACBB
3. Papildoma gyvybė – ABCCCAAB

4. 5000 šovinių – CB-BACBAA
5. 2 plazminio ginklo užtaisai – CCCCAAAB
6. Trivamzdis kulkosvaidis – CCCCAAAC
7. Raketos – CCCCAABA
8. Atominis ginklas – CCCCAABC

Rimas Tumosa (Alytus)

### LOST VIKINGS 2

- CR3D – kreditai.  
W4RP – patenkate į paskutinį jūsų praeitą lygį.  
GHST – nepažeidžiamumas.

(lygių kodai)

1. NTRO, 2. 1STS, 3. 2NDS, 4. TRSH, 5. SWIM, 6. WOLF, 7. BR4T, 8. K4RN, 9. BOMB, 10. WZRD, 11. BLKS, 12. TLPT, 13. GYSR, 14. B3SV, 15. R3TO, 16. DRNK, 17. YOVR, 18. OV4L, 19. T1N3, 20. D4RK, 21. H4RD, 22. HRDR, 23. LOST, 24. OBOY, 25. HOM3, 26. SHCK, 27. TNNL, 28. H3LL, 29. 4RGH, 30. B4DD, 31. D4DY.

Pasirodžiusi S. Spilbergo filmo JURASIC PARK antroji dalis (The Lost World), buvo išleistas

ir skirtas PS, Saturn, Mega Drive (Genesis) ir Game Gear kompiuteriams. Žaidimas neturi įžanginio video, kurį jau buvome įpratę matyti prieš pradėdami žaidimą. Šiaip animaciniai intarpai žaidime gan retas dalykas. Tačiau vilioja tai, kad galėsite valdyti net 5 veikėjus. Tarp jų bus ir žmogus, ir dinosaurai, žinoma, ir T-REX'as.

Žaidimą pradėsite su mažu dinosauru, kuris yra silpnas ir dideliems dinosaurus nieko pikto padaryti nesugebantis. Jums teks slapstytis ir pastoviai bėgti nuo grobuonių. Gyvybės šiek tiek galėsite atsiųsti užkanda iš kato tik nugalavę dinosauro mėsos.

Žaidimas yra padalintas į 5 etapus. Kiekvieną etapą turėsite įveikti su tam tikru personažu. Etapai dar dalinami į nedaug didelių lygių. Žaidimas nėra lengvas. Norėdami praeiti visą etapą turėsite nemažai pasistengti, nes, kaip minėjau, etapas dalinamas į daugybę (apie 10) lygių. Jums duodama 10 gyvybių (žinoma, pasirinkus EASY), kurių jums turės užtekti per visą etapą. Gyvybių galima paieško-

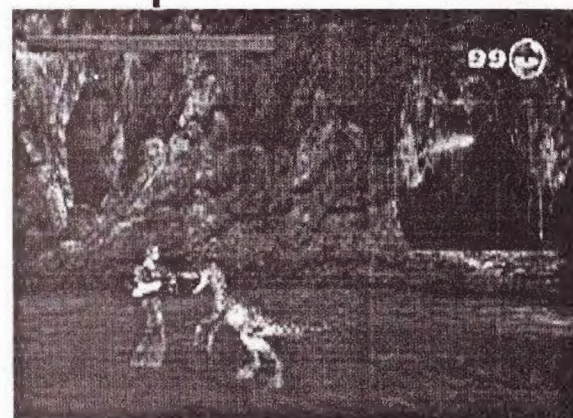
**TEMA: jump'n'run**  
**KURĖJAS:**  
**KOMPIUTERIAI:**  
SPS, SS, MD, Game Gear.

nozaūrą, tai po kiek laiko ir pats susilauki galo.

Lygiai, per kuriuos jums teks brautis, gana skirtingi, t. y. juose labiau

skirtingos problemos. Vienuose lygiuose, išvengdami didesnių pavojų, turėsite pasiekti jų pabaigą, kituose – teks praeiti taku, kuriuo be paliovos eina didžiuliai dinosaurus, stengiantis, kad jie Jūsų nesutryptų. Dar kitame lygyje – teks bėgti, kaip akis išdegus nuo nemažo dinosauro-plėšrūno, kuris tikrai jums neatleis už tai, kad buvo prikeltas iš gilaus miego.

Žinoma, visko čia nesuminėsi. Daug pastangų įdėjo autoriai kurdami dinosaurus ir aplinką. Turiu pasakyti, kad tai žaidimo kūrėjams tikrai pa-



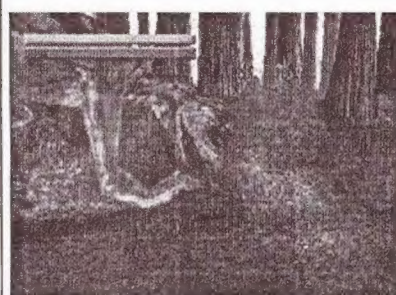
sisekė. Dinosaurai atrodo ypatingai tikroviškai. Kamera nuolat keičia stebėjimo kampą, kas leidžia detaliam apžiūrėti vietas ir gyvūnus. Be galo tikroviški dinosaurų judesiai. Jūsų mažasis dinosaurs sugeba atlikti daugybę įvairiausių judesių, o jei paliekate jį stovėti ir neliečiate jokio džiostiko mygtuko, jūsų valdomas padarėlis pradeda gaudyti uodus ar sukinėti vietoje.

Žaidimo garsas taip pat puikus. Girdėti priešistorinių gyvūnų balsai, iš kurių labiausiai išsiskiria T-REX'o

balsas.

Kai šis pakliūs į jūsų rankas, nebereikės daugiau slapstytis ar kažko bijoti. Atvirkščiai, visi bijos T-REX'o. Galėsite traukti žmones, juos esti, mėtyti į šalis (tai ypač įspūdinga).

Norint praeiti žaidimą, tikrai praverstų keletas kodų. Tačiau į mane jau nežiūrėkite! Tarp kitko, man jie taip pat praverstų...



tai, duodamas toks padarėlis, kuris nieko kito negali padaryti, kaip tik sprukti nuo priešų šalin neatsigręždamas. O jei po ilgos kovos ir nudobi kokį di-

#### ĮVERTINIMAI:

- Grafika – 8
- Garsas – 8
- Muzika – 7
- Turinys – 7
- Intarpai – 7
- Valdymas – 6
- Realybės pojūtis – 7

**info**  
STRUKTŪRA

Valstybės institucijų kompiuterių tinklo operatorius VĮ "Infostruktūra"

**INTERNET**

**VIKT**

ieško partnerių  
platinti  
paslaugas

VIKT operatorius - VĮ "Infostruktūra" siūlo bendradarbiauti: kviečia tuos, kurie neabejingi kompiuterinių komunikacijų pažangai savo krašte, tapti Interneto paslaugų platintojais šiuose miestuose:

Alytuje, Anykščiuose, Biržuose, Druskininkuose, Ignalinoje, Jonavoje, Kaune, Kėdainiuose, Klaipėdoje, Lazdijuose, Marijampolėje, Mažeikiuose, Pasvalyje, Tauragėje, Telšiuose, Trakuose, Šiauliuose, Šilutėje, Ukmergėje, Utenoje ir Visagine. Paslaugų platintojui suteikiami įgaliojimai: užsakymų tapti VIKT abonentais priėmimas, tinklo paslaugų teikimo sutarčių parengimas, abonentų prijungimas ir aptarnavimas, programinės įrangos instaliavimas abonto kompiuteryje.

Smulkesnė informacija:

Internetas: <http://www.is.lt/platintojai/>, el. paštas: [info@is.lt](mailto:info@is.lt), tel. +22 222168, faks. +22 223281





# INTENDO 64

Tai kol kas naujausias video žaidimų kompiuteris ir kol kas galingiausias. Jį sukūrė firma NINTENDO, kuri jau nuo seno labai gerai žinoma kompiuterių versle. Šią firmą galima drąsiai vadinti kompiuterių veterane. Tiesa tai, kad NINTENDO savo populiarumą užsitarnavo gaminių kokybe. Tačiau keista tai, kad ši firma aplenkė 32 bitų standartą. Dėl ko taip atsitiko nekalbama, tačiau viena aišku: NINTENDONorėjo ir visomis savo galiomis siekė, kad NINTENDO64 taptų pačiu galingiausiu ir geriausiu kompiuteriu. Iki šio laiko, nors ir po truputį, tai pildosi. Aišku, šiuo metu rinkoje dar karaliauja SONY PLAYSTATION ir SEGA SATURN.

Dėl šio kompiuterio vardo



buvo daug ginčų. Iškilę du pagrindiniai pavadinimai: TRA64 ir NINTENDO64. Gamintojai pasirinko antrąjį variantą, tačiau kai kur dar pasitaiko (ypač užsienio spaudoje) ir ULTRA64. Na, tai, žinoma, skonio reikalas.

Žaidimus teks pirkti kartridžuose. Pasak NINTENDO64 gamintojų, juos patogiau eksplotuoti ir nereikia taip ilgai laukti, kol lazeris nuo CD nuskaito informaciją. Juk daugumai įkyrėjo tie „loading“, o greitesnio įtaiso, nuo kurio informacija būtų perteikiama kompiuteriui, už kartridžus nėra. Tačiau yra ir trūkumų: kartridžuose negalima užprogramuoti filmuotos medžiagos, be to, prastesnė ir garso kokybė. Taigi, pirkdami NINTENDO64 atsisveikinkite ir su filmuotais interpais, ir su puikiu garsu, ir su „loading“... Na, o mes, lietuviai, dar susiduriame ir su kainų problema, nes NINTENDO64 žaidimai kainuoja 200-250 Lt., kai tuo tarpu PS ir SAT po 25-30 Lt. Žinoma, tai kopijos, tačiau vargu ar atsiras toks žmogus, kuris geriau pirsks 1 originalų žaidimą, nei 10 kopijų. O juk dabar parduotuvėse atsirado gana kokybiškų kopijų. Kartridžą nukopijuoti ne taip paprasta (lyginant su CD), o kopijos kaina būtų aukštesnė. Tačiau kaip ten bebūtų, NINTENDO64 tikriausiai greit susilauks kopijų (vargu ar jos bus pigesnės nei CD).

Kalbant apie žaidimų grafiką, mano manymu, viską pasako 64 bitai ir garsus NINTENDO vardas. Tačiau dar turiu pabrėžti, kad NINTENDO64 nėra pirmasis 64 bitų kompiuteris. Nors gan nesėkmingas, tačiau pirmasis buvo ATARI firmos kompiuteris JAGUARS (skaitydami KIBERZONĄ apie jį taip pat sužinosite!).

Gana originalus ir savotiškas

yra NINTENDO64 džioistikas. Pagal patogumą su juo gali konkuruoti tik PS arba kai kurie PC džioistikai (tokie kaip SIDE WINDER GAME PAD ir pan.).

Kompiuteris, galima sakyti, dar labai jaunas, todėl objektyviai vertinti nelabai ir pavyktų. Viena priežastis ta, kad nėra išleista pakankamai daug žaidimų (kol kas tik kokie 30-40, tačiau nusipirkti galima vos 10-20, kai tuo tarpu PS jau turi 300-400). Tačiau pirmieji darbai parodė, kad NINTENDO64 tikrai įsitvirtins rinkoje gan ilgam. Tarp gerųjų žaidimų galima paminėti tokius kaip MARIO64, TUROK D. H., WAVE RACE 64 ir t. t.

Aha, priedai... Aišku, kiekvienas kompiuteris turi atitinkamų priedų, kurie daro kompiuterį tobulėsiu ir populiarsniu. Ne išimtis ir NINTENDO64.

Yra toks daikčiukas VIBRATION

PACK, kuris įsistato į džioistiką. Ką gi jis duoda? Ogi suteikia žaidimui dar daugiau realybės. Kol kas šį įrenginį remia tik žaidimas STAR FOX, tačiau, mano manymu, ši gudrybė labai išplis.

Kitą priedą sukurti prispyrė nedidelė kartridžių talpa, dėl ko nukentėdavo greitis. Šią problemą išsprendė 64DD, kurio pagalba žaidimas iš kartridžo yra perrašomas į magnetooptinį diską, o žaidžiant informacija nuskaitoma ir nuo kartridžo, ir nuo disko, (tai pagreitina ir procesoriaus darbą).

Dar vienas priedas yra MEMORY CARD. Ji panaši į PS, tik statoma į džioistiką.

NINTENDO64 neturi 4-player adapterio, kuris leistų žaisti keturiems žaidėjams, tačiau to ir nereikia, nes pačiame kompiuteryje jau iš anksto yra 4 lizdai džioistikams. Paprasčiausiai reikia nusipirkti dar 3 džioistikus. NINTENDO64 džioistikai akį traukia ir savo spalvingumu (yra net 6 spalvų).

Kaip matote, NINTENDO64 yra gana geras kompiuteris, tačiau jis daugiau skirtas jaunesniojo amžiaus žaidėjams. Žaidimai gana vaikiški, nors ir labai geros kokybės bei grafikos.

Ne ilgai trūkus turėtume sulaukti naujų, gal net ir geresnių kompiuterių. Turėtų pasirodyti M2, NEO GEO64, o kiek vėliau ir SONY naujausias kūrinys. Kaip matote, bus iš ko rinktis.



## FORMULA 1

Šiose lenktynėse lenktyniauja geriausi ir greičiausi pasaulio lenktynininkai. Tai greičiausi pasaulio lenktynininkai. Jose dalyvavo ir Artūras Sena, kol tragiškai nežuvo Imolos trasose. F1 – ne vien tik paprastos lenktynės, o kai kam brangiau net už gyvenimą. Tai rizika ir greitis.

Viso šito, žinoma, žaidimas neperteikia, tačiau žaidimas, apie kurį kalbėsime, gana didelis žingsnis realybės link.

Visų pirma, reikia paminėti itin puikią ir detalią grafiką, kurios dėka buvo sukurtos labai artimos (beveik analogiškos) trasos toms, kuriose vyksta tikros F1 lenktynės. Labai tikroviškai sukurtos ir mašinos. Jos buvo kuriamos pagal realybėje lenktyniaujančias mašinas ir tai suteikė žaidimui dar daugiau tikroviškumo.

Antra, kokybiškas garsas ir labai gera muzika. Kiekvienas mašinos variklis užia skirtingai. Jo užesys buvo sukurtas taip pat pagal tikrose F1 lenktynėse lenktyniaujančias mašinas. Keičiant kameras, keičiasi ir garsas. Kuo Jūsų mašina rodoma iš toliau, tuo variklio skleidžiamas garsas tyla ir atvirkščiai. Eidami pro tribūnas, girdėsite žmonių riksmus bei paragimus. Važiuojant šlapia trasa garsas taip pat keičiasi. Be to, keičiant oro sąlygoms, reikia keisti ir padangas. Tai daroma boksuose. Juose be vargo galėsite pakeisti ir pirkinį bei užpakalinius sparnus, prisipildyti degalų, pakeisti sudilusias padangas.

Čia galima rinktis vieną iš 17 tikrų F1 trasų. Be to, yra 13 komandų pilotai, tarp kurių rasite tokias žinomas pavardes kaip Šumacheris (Schumacher), Alesi ir kt.

Lenktynių metu Jus nuolat lydės įkylus variklių gaudesys, kurį nustelbti galės tik dar įkylus komentatoriaus balsas.

Žaidimas iš tiesų atrodo šauniai, tačiau jam kažko (?) trūksta...

O trūksta čia avarių, katastrofų, įspūdingų virtimų, susidūrimų, skriejančių į šalis mašinų detalių. Viso šito nėra...

**TEMA:** lenktynės  
**KŪRĖJAS:** PSYGNOSIS  
**KOMPIUTERIS:** PS  
**AMŽIUS:** 6+  
**ŽAIDĖJAI:** 1, o su Link-Cable 2

Prisiminkime NEED FOR SPEED ar DESTRUCTION DERBY. Kaip įspūdingai atrodo apsivertimai, avarijos. Jei tai turėtų F1 (!). Atsakymas vienas: žaidimas būtų be pricksų.

Tačiau ir dabar žaidimas labai geras.

Daug kartų jis išrinktas geriausiai perka mėnesio žaidimu, taip pat ilgą laiką laikėsi pasaulio topų pirmose vietose. Pats žaidimas ir jo kūrėjų pastangos tikrai neliko neįvertinti. FORMULA 1 pasiekė tai, ko nesugebėjo pasiekti nei NEED FOR SPEED, nei DESTRUCTION DERBY II, RIDGE RACER, nei RAGE RACER. Jis beveik pasiekė tikrovę.



**IVERTINIMAI:**  
**GRAFIKA** – 10  
**GARSAS** – 10



**MUZIKA** – 9  
**VIDEO** – 9  
**TARPAI** – 9  
**VALDYMAS** – 9  
**BENDRAS IVERTINIMAS** – 93%

„+“ – puiki grafika ir garsas, žaidimas labai tikroviškas.

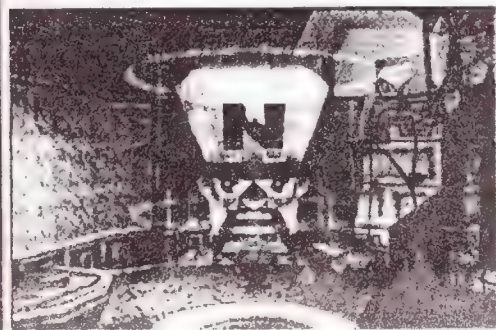
„-“ – Iki pilnos laimės trūksta apsivertimų, avarių, į šalis lekiančių detalių.

## VIDEO ŽAIDIMŲ NAUJIENOS

### CRASH BANDICOOT 2

Visų pamėgtas žaidimas su nauju PS herojumi susilaukė pratęsimo. Gruodžio mėnesį turėtų pasirodyti CRASH BANDICOOT 2. Jūsų vėl laukia daugybė stulbinančių nuotykių ir, žinoma, linksmasis CRASH'as. Šis žaidimas buvo iš esmės perkurtas. Sukurtas naujas grafikos „variklis“, daug geresnis garsas ir pati grafika. Žinoma, buvo patobulintas dirbtinis priešų intelektas, kuris neleis jums taip lengvai nugalėti.

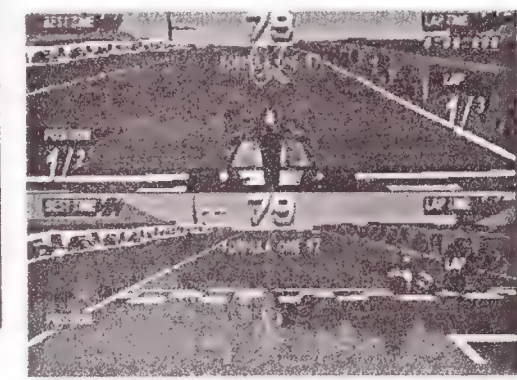
Lygiai tapo dar didesni ir dar pavojingesni (bent taip žada kūrėjai). Beje, jau iš parodomosios versijos matome, kad žaidimas neblogas. O išeis jis vėl tik „ant“ PS.



### F1'97

Ką tik pasirodė naujasis F1 simulatorius „F1'97“. Jį, kaip ir senesnę versiją „F1“ („FORMULA ONE“) sukūrė ta pati firma-PSYGNOSIS.

Žinoma, pagerėjo žaidimo grafika, garsas. Nuo šiol mašinos gali apsisiversti, suduoti ir jos nėra lyg prilipintos prie trasos. Lenktynininkus galite rinktis iš visų, dabar lenktyniaujančių Formulėje 1. Jie atstovauja atitinkamoms komandom. Žaidimas daug nepasikeitė, tačiau ir tie menki pasikeitimai labai jį pagerino. „F1'97“ numatoma išleisti tik „ant“ PS.





**Žaidimo pav.** **Kūrėjas** **Išleidimo data (1998m ketv.)**

Alien vs. Predator	Fox	Interactive	1998
All Star Baseball 98	Acclaim		4
Andretti Racing	Electronic Arts		3
Apocalypse	Activision		3
Aqua Prophecy	ASCII		4
Ampred Force	Sony		4
Bass Masters Classic TE	THQ		4
Beastorizer	Sony		1998
Beast Wars	Hasbro		1998
Blasto	Sony		4
Bravi Air Race	THQ		4
Breath of Fire 3	Capcom		4
Broken Sword:			
The smoking Mirror	Sony		4
Brunswick Bowling	THQ		4
Bug Riders	GT Interactive		4
Cardinal Syn	Sony		1998
Carom Shot	ASCII		4
CART World Series	Sony		3
Chill	Eidos		4
Clayfighter Extreme	Interplay		3
Clock Tower	ASCII		4
Colliderz	ASC		4
Colony Wars	Psygnosis		3
Command&Conquer 2	Virgin		4
Cool Boarders 2	Sony		3
Courier Crisis	BMG		4
Covert Wars	Playmates		4
Constructor	Acclaim		4
Crash 2	Sony		3
Crime Killer	Interplay		1998
Critical Depth	GT Interactive		4
Cros	Eox Interactive		3
Dark Half, The	THQ		1998
Dark Omen	Mindscape		4
Darkstalkers 3	Capcom		4
Dead Unity	THQ		4
Deathtrap Dungeon	Eidos		4
Discworld 2	Psygnosis		3
Dreams to Reality	Cryo		4
Duke Nukem 3D	DT Interactive		4
Dungeon Keeper	Bullfrog		4
Dung.& Dragons Coll.	Capcom		3
Earthworm Jim 3D	Interplay		4
Elric	Psygnosis		4
Exodus	Sony		1998
Felony 11-79	ASCII		3
Fighting Force	Eidos		3
Final Fantasy 7	Squaresoft		4
Final Fantasy Tactics	Squaresoft		1998
Flottenmanover	Hasbro		4
Formula 1'97	Psygnosis		3
Forsake	Acclaim		4
Frogger	Hasbro		98.11
G-Police	Psygnosis		3
Gex 2:Enter the Gecko	Crystal Dynamics		4

## 1998 metais planuojamų išleisti žaidimų kalendorius

Ghost in the Shell	THQ	4	Populous 3	Electronic Arts	1998
Grand Theft Auto	DMA	4	Power Soccer 2	Pstgnosis	3
Grand Tour Racing'98	Activision	4	Powerboat	Interplay	3
Hardball	Accolade	3	Poy Poy	Konami	3
Herc's	Lucasart	2	Psybadek	Psygnosis	1998
Hercules	Disney	3	Rampage World Tour	Misway	4
Intelligent Qube (IQ)	Sony	3	Rapid Racer	Sony	4
Jack Niclaus Golf'98	Accolade	3	Rascal	Psygnosis	4
Jeopardy	Gametek	3	Resident Evil 2	Capcom	1998
Jet Moto 2	Sony	4	Resident Evil Dir. Cut	Capcom	3
Jimmy Johnson's	Interplay	3	Respect Inc.	Psygnosis	1998
VR Football'98	Interplay	3	Return Fire 2	MGM	1998
Kingsley	Psygnosis	1998	Risiko	Hasbro	4
Klonoa	Namco	1998	Riven	Sunsoft/Acclaim	3
Lgion	Sony	1998	Roundabout	Sony	4
Lunatik	Eidos	4	Rosco Mc. Queen	Sony	4
Mce: The Dark Age	Midway	4	SaGa Frontier	squarsoft	1998
Mdden NFL 98	Electronic Arts	4	San Francisco Rush	Midway	4
Machine Hunter	MGM	3	Sentinet Returns	Psygnosis	1998
Marvel Super Heroes	Capcom	4	Shadow Madness	ASCII	1998
Matr of Monsters	ASCII	4	Shadow Master	Psygnosis	3
Mastrs of Teras Kasi	Lucasarts	4	Silicon Valley	DMA	4
Maimum Force	Midway	3	Skull Monkeys	Dreamworks	3
MDK	Interplay/Shiny	4	Spawn: the Eternal	Sony	4
Medi Evil	Sony	4	Spec Ops	BMG	4
Mega Man Neo	Capcom	4	Speedtribes	THQ	1998
Mega Man X4	Capcom	3	Spiral Saga	Sony	4
Metal Gear Solid	Konami	1998	Steel Regn	Sony	4
Midnight Run	Konami	3	Street Fighter EX Plis	Capcom	4
MLB 98	Sony	3	Suikoden 2	Konami	1998
Monkey Hero	BMG	1998	Super Football Champ	Mindscape	3
Mnopoly	Hasbro	3	Super Street Fighter Coll.	Capcom	3
Moon	ASCII	1998	Supersonic Racers 2XS	Mindscape	4
MK Mythologies:			Tanktics	DMA	4
Sub Zero	Midway	4	Test Drive 4	Accolade	4
Nagano Winter Olympics	Konami	1998	The Lost World:		
NBA Harwood Heroes	Midway	4	Jurassic Park	dreamworks Int.	3
NBA In the Zone'98	Konami	1998	Time Crisis	Namco	3
NBA Jam'98	Acclaim	4	Hardcore 2	ASC	4
NBA Shoot Out'98	Sony	3	Tournament	ASC	4
NCAA Game Breaker'98	Sony	3	Championship	Codemasters	4
NHL Face Off'98	Sony	3	Tomb Rauder 2	Eidos	3
NHL Powerplay'9	Virgin	4	Total Drivin	Ocean	4
Nightmare Creatures	Sony	3	Tour, The	BMG	4
Ninja	Eidos	4	treasures of the Deep	Namco	3
Nuclear Strike	Electronic Arts	3	Ubik	Cryo	4
Oddworld: Abe's Oddyssee	GT Interactive	3	VMX Racing	Playmates	4
One	ASC	4	VR Baseball'97	Interplay	3
Overboard	Psygnosis	3	VS.	THQ	4
Pac-Man: Ghost Zone	Namco	4	3D Hockey'98	Midway	4
Pandemonium 2	Crystal Dynamics	4	WCW Nitro	THQ	4
Parappa the Rapper	Sony	3	Wild Nines	Interplay	4
Pax Corpus	Cryo	4	World Cup Basketball	Mindscape	4
PGA Tour Pro	Electronic Arts	4	Youngblood	GT Interactive	1998
Pitfall 3D	Activision	1998	X-Men Vs. Street Fighter	Capcom	4
Point Blank	Namco	1998	Z	Sony	3



Lina Pilkauskaitė (Kaunas)

*Nugalėtojai!!!*

### Konkursas Nr. 2

Kai užduodavome ypatingai lengvus klausimus, daugelis negalėjote suprasti, kodėl jie tokie lengvi. Nutarėme konkursą kiek pasunkinti. Ir ką gi dabar turime? Tik vienas vienintelis žmogus atsiuntė teisingus atsakymus į visus tris klausimus. Danas Ryževskis (Kaunas) gaus kompaktinį diską su žaidimu.

Teisingi atsakymai į klausimus:

1. Džonas Romeras įsiamžino žaidime DOOM. 30-ame lygyje jis užmovė savo paties galvą ant kuolo.
2. Daugiausiai vienu metu žaidėjų prisijungę prie žaidimo UTIMA ON-LINE (beta versija, 2850 žaidėjų).
3. Didžiausias virtualinis pasaulis yra žaidime DAGGERFALL.

Taip pat labai logiškai, tačiau, deja, neteisingai atsakė Stanislav Razinov (Kaunas). Jo manymu didžiausias yra žaidimo ULTIMA virtualinis plotas. „Tiksliai nežinau, bet, manau, kad jei vienu metu prie ULTIMOS buvo prisijungę tiek žmonių, jie gi turėjo kažkur tilpti...“ Jam atiteks paguodos prizas – žurnalas PC ZONE.

### Konkursas Nr. 3

SEGOS gerbėjams šį kartą taip pat sunkiai sekėsi. Tik keli skaitytojai atsiuntė pilnus atsakymus, tačiau geriausias atsakymas buvo Ryčio (PYYP...) Kadangi neaišku iš kur esi – atsiliepk ir gausi savo prizą.

Į žaidimą FIGHTERS MEGAMIX herojai atkeliaavo iš VIRTUA FIGHTER, VIRTUA FIGHTER 2, VIRTUA FIGHTER 3, VIRTUA FIGHTER KIDS, FIGHTING VIPERS, VIRTUA COP 3, SONUC THE FIGHTERS, DAYTONA USA.

Prizą gaus Ugnius Slavinskas (Alytus)



# KIBER PASTAS

Hi KIBERZONA,

Labai mėgstu šį COOL laikraštį. Renku visus KIBERZONOS numerius ir laikiu jo kiekvieną mėnesį. Aš sutinku su Vaidotu Abramavičiumi ir taip pat noriu E-Mailo skyrelio. Bet galiu pasiūlyti tiems, kas mėgsta pasirašinėti per INTERNET'ą, programą "MIRC".

Asmeniškai aš esu labai didelis AUTO Simulatorių gerbėjas ir norėčiau, kad pasiūlytumėte GERA ŠIOS šakos GAME'ą. Vienas iš mylimiausių Geims'ų yra THE NEED FOR SPEED. NFS 2 irgi nieko, tačiau ten per daug "sausos" lenktynės. Žaidžiu PC 486/100Mhz 16Mb RAM'o. Aišku, tai ne pats geriausias kompas, bet gyventi galima.

Norėčiau sužinoti SCREAMER 2 kodus ir kur juos panaudoti?

Taip pat įdomu, ar žaidimas "TEST DRIVE: Off Road", firmos ACCLOADE US turi kokius nors kodus. Jei taip, tai kokie jie?

Kas TV PROGRAMŲ link, tai TV3 Galėtų susiprasti kokią klaidą kada, kad neverčia CYBERNET į lietuvių kalbą? Būtų MALONU žiūrėti be titrų (juk šlykštu spoksoti į raides, o ne į tai, kas rodoma). Ir dar. Daug kas apsidžiaugė, jei KIBERZONA būtų STORESNĖ!!!

P.S. Dėkoju PONAMS PIRATAMS už PIRATINIUS CD :)

MR. ONTEE iš KAUNO.

Daugelis jūsų prašė daugiau kodų, tačiau mūsų manymu kodų spausdinimas nėra pagrindinis laikraščio tikslas. Be to, laikraštys tai užima labai daug vietos. Gal jau pastebėjote, kad nuo sausio mėnesio KIBERZONA taps spalvotu žurnalu. Tad, gal galima bus išleisti atskirą kodų priedą. Žaidimų kodų labai daug, tačiau apie žaidimus yra kur kas daugiau kitos labai naudingos ir įdomios informacijos.

O ką sau galvoja TV3 tikrai nežinome. Mes prašėme jų teksto vertimų, kol kas taip ir liko viskas kaip buvę.

Hi KIBERZONA,

Aš esu iš KAUNO. Man patinka Jūsų laikraštis ir tikrai laikiu, kada galėsiu Jį užsiprenumeruoti. Man patinka, kad jame yra KODAI, žaidimų aprašymai ir t.t. Aš pats žaidžiu PC. Ir tikrai džiaugiuosi, kad yra geri žmonės- PIRATAI, kurie leidžia piratinius CD. Sumąščiau parašyti, nes susinervinau perskaitęs Video geimerių laiškus. Aš nemanau, kad mažai kas turi PC. Iš mano pažįstamų beveik kas antras turi PC. Ir nepasakyčiau, kad tai brangus malonumas, nes žaidimai SEGA'i daug brangesni...

Mr. ONTEE

Sveiki, kiberzoniečiai.

Aš skaitau jūsų laikraštį jau nuo pirmo leidimo ir matau, kaip jis tobulėja (daugiau puslapių, įdomesni žaidimai). Man labai patinka tai, kad jūs rašote ne vien apie žaidimus. Tačiau galėtumėte daugiau dėmesio skirti ir Internet'ui. Beje, galėtumėte parašyti ir apie tai, kaip kuriami žaidimai. Juk dauguma turinčių kompiuterius žaidžia, tačiau ne visi žino kaip žaidimai kuriami.

ATE :))

Viskam reikia vietos. Labai sunku rašyti ką nors daugiau, kai tenka mąstyti ar užteks vietos dar kam nors, arba nuolat rašyti „bus daugiau“. Greitai gal viskas pasikeis...

Sveiki,

Kada turėsite Internet'e savo homepage'ą?

Domas

Puslapis Internet'e atsiras greitai laiku

Sveiki, kiberzoniečiai,

Jūsų laikraštį skaitau nuo pirmojo numerio. Kiekvieną mėnesį jo ieškau visur, kur tik įmanoma gauti spaudos. Būnu laimingas, kai pagaliau į mano rankas patenka naujasis KIBERZONOS numeris, dar kvepiantis spausdintuvės dažais.

Kiek aš žinau, Jūsų laikraštis yra vienintelis geimerių leidinys Lietuvoje. Su tuo ir norėčiau Jus pasveikinti ir palinkėti ištvermės, leidžiant šį puikų laikraštį.

Čia, KAUNE, yra daug mano pažįstamų ir draugų, kurie įnirtingai naršo vitrinas ir kioskus, ieškodami naujiausio Jūsų numerio (o jo kaip nėra, taip nėra).

Visų kauniečių kiberzoniečių vardu  
Raimundas J.

Sveiki,

Ar jūs žinote kokią nors firmą Vilniuje, kuri supirkinėja nebe naujas kompiuterių dalis? Jei ne, tai gal yra koks nors leidinys (beje, ar skelbimai Kiberzoneje mokami?), skirtas kompiuterinio pobūdžio skelbimams? O gal yra koks nors internetinis turgus?

Jonas (Vilnius)

Tokių firmų yra tikrai nemažai, todėl negalime parekomenduoti kurią nors vieną. Laikraštys „Alo“ (skyrelis „organizacinė technika“) galima rasti jų skelbimų. Iš savo pusės norėtume patarti visų pirma savo kompiuterį parodyti žinovui, kuris

pasakytų bent apytiksliai kiekvienos detalės kainą.

Sveika, KIBERZONOS redakcija, man patinka KIBERZONA, turiu visus jos numerius. Tačiau pasigedau spalio mėnesio numerio. Gal KIBERZONA dabar tapo ne mėnesinis, o metinis laikraštis?

kertad@pub.os.lt

Tadas Brandisaukas

Laikraštis (ar žurnalas) yra ir bus mėnesinis, bet kartais atsitinka tikrai visai nenumatytų dalykų, kurie... deja... mums tai taip pat nepatinka. Pasisitengsime, kad daugiau taip neatsitiktų.

Na...galų gale, KIBERZONA gyvuoja!

Gal galėtumėte parašyti DUNGEON KEEP-ER? Būtų labai gerai!

O jei dar ir kodus parašytumėte, būtų dar geriau.

Lietuvoje tur būt nėra tokio DUNGEON KEEP-ER žaidėjų klubo.

Siūlyčiau tokį „sukurti“, nes daug kas žaidžia šį žaidimą ir daug kur randa sudėtingų vietų, kurias norėtų aptarti su kitais. Pavyzdžiui aš užstrigau vienoje vietoje (FARMLAND-visai netoli žaidimo pabaigos) ir niekaip negaliu tos vietos įveikti. O Bullfrog'as jau spėjo išleisti ir DK: DEEPER DUNGEONS...

Virus' arba Ignas ;)

KIBERZONA yra jūsų (geimerių) laikraštis. Kas jį sudarys, kokie kursai klubai priklauso tik nuo jūsų pačių.

Mūsų manymu Lietuvos geimeriai yra per daug pasyvūs. Kas gi jums trukdo?! Burkitės į klubus, organizuokite turnyrus (yra begalės žaidimų, kurie gali apjungti tam tikras geimerių grupes) ar dar ką nors sumąstykite... Tik netingėkite!!!

Norėčiau Jūsų paklausti, kada išeis spalio mėn. numeris, nes taip belaukiant, galima eiti ir nusipirkti Jūsų konkurentų laikraščius, o tai jums ne itin patiktų, ar NE????????????!!!!

Justinas Balčiūnas

Justinui Balčiūnui mes atsakėme elektroniniu paštu, tačiau dar norėtume kai ką paaiškinti. Jei norite pirkti kokius nors kitus leidinius – pirkite.

Mes patys nematome KIBERZONAI konkurentų (Lietuvoje leidžiamų). Yra kompiuterinių laikraščių ar žurnalų, tačiau tai nėra geimerių leidiniai. Mes nemėginame skinti rimtų kompiuterinių žurnalų laurų, tačiau žurnalai, kurie rašo apie žaidimus tik norėdami pritraukti kuo daugiau skaitytojų negali ir niekada netaps mums konkurentais. Mes skaitėme jų žaidimų aprašymus ir aiškiai pamatėme, kad straipsnelius rašo žmonės, visiškai nieko nenučiuokiantys apie geimerių pasaulį ir žaidimų nežaidžią. Beje, viename iš tokių žurnalų perskaitėme „Lietuvoje kol kas dar nėra „Eidos Interactive“ atstovybės, todėl legalią TOMB RAIDER kopiją gauti gana sunku“. Tai netiesa. Gal kompanijos „Eidos Interactive“ atstovybės pas mus kol kas ir nėra, tačiau yra firma POLIMEDIJA, kuri labai oficialiai yra sudariusi kontraktą su viena anglų firma (specialiai tokioms mažoms šalims, kaip Lietuva). Tad gauti bet kokio žaidimo legalią versiją yra labai paprasta. Reikia tik paskambinti tel. (22) 235 202.

Mes dar toli gražu nesame tokie, kokiais norėtume būti, tačiau Lietuvoje nėra nė vieno leidinio, į kurį norėtume lygiuotis.

Labas, ZONA,

Tau rašo vienas Tavo skaitytojas. Laikraštys perskaičiau, kad galima užsiprenumeruoti žurnalą PC ZONE. Norėčiau sužinoti, koks minimalus, vidutinis ir maksimalus prenumeratos terminas ir kokios kainos. Rašėte, kad užsiprenumeravus šį žurnalą gauni kompaktą. Ar kompaktą galima bus pasirinkti ir ar jis bus originalus.

Augis

Norėdami gauti informacijos apie žurnalo PC ZONE prenumeratą paskambinkite:

tel. (22) 235 202. Be to, šį žurnalą galima nusipirkti kiekvienoje STATOIL degalinėje. Kompaktinis diskas originalus, o ar galima pasirinkti, paskambinkite ir sužinosite.

Sveiki!

Aš norėčiau daugiau sužinoti apie vieną žaidimo LBA 2 vietą: kaip rasti išėjimą vaikstant nematomu tiltu (kur reikia eiti)?

Gal galėtumėte apie tai parašyti.

Ačiū, Lukas

Atsakymo paieškok 2-ame puslapyje.

Sveiki,

Jūsų laikraštis yra labai geras ir įdomus. Kartais „Kiber pašto“ skyrelyje perskaitau, jog kai kurie Jums rašantys žmonės mano, kad Lietuvoje mažai kas turi PC ir, kad Jūs per daug aprašinėjate PC žaidimų. Pažįstu daug draugų, kurie turi PC ir toli gražu nem-

anau, kad Jūs per daug aptarinėjate PC žaidimus. Beje, gal galėtumėte aptarinėti ir retro PC žaidimus, tinkančius seniems PC (pvz., 086) ir kur būtų galima tokių žaidimų įsigyti. O šiaip, Jūsų laikraštis visai geras. Džiaugiuosi, kad jame daugėja puslapių...

Augustas (Kaunas)

Sveiki,

Man labai patinka Jūsų laikraštis. Aš jį visada perku ir skaitau. Gal galėtumėte parašyti NINTENDO 64 techninius duomenis (kaip aprašė SONY PLAYSTATION ir SEGA SATURN). Ar yra kokie nors šio kompiuterio priedai? Ar galėtumėte patarti, koki kompiuterį pirkti: PLAYSTATION ar NINTENDO 64, nes pats niekaip negaliu išsirinkti.

Šarūnas

Į savo klausimą tikrai rasi atsakymą skyrelyje apie kompiuterius.

Aš esu didelis laikraščio KIBERZONA gerbėjas. Jūsų laikraštis tikrai įdomus...

Neseniai nusipirkau žaidimą REDNECK RAMPAGE ir užkluvau vienoje vietoje. Gal galėtumėte šį žaidimą aprašyti? Be to, kai aprašinėjote žaidimą CARMAGEDDON, paminėjote, kad „jums siūloma itin platus įvairiausių važiuojančių siaubų su forsuoiais varikliais ir neleistina apsauga pasirinkimas (nuo buldozerio iki gigantiskų limuzinų)“. Aš, žaisdamas CARMAGEDDON, pakylu iki 81 vietos, važinėti galima tik su tuo automobiliu, kurį pasiėmiau žaidimo pradžioje, kai leido rinktis iš dviejų vairuotojų. Ką reikia padaryti, kad leistų išsirinkti ir kitus automobilius? Be to, gal yra REDNECK RAMPAGE ir CARMAGEDDON žaidimams kokių nors kodų? Gal galėtumėte juos parašyti?

Donatas (Vilnius)

**Bendri patarimai (priešininko mašinų daužymui)**

Pažeidžiamiausia mašinų dalis – variklis. Kai kurių mašinų variklis yra gale ar vidury (pvz., bet kurių bagių). Mašinoms, kurių variklis yra priekyje, susidūrimas iš priekio yra labai pavojingas. Mašinų, kurių varikliai yra vidury, geriausia iš nugaros įstumti į sieną.

**Kaip vogti mašinas**

Iš viso mašinų sąrašo galima pavogti 9 mašinas. Jas vogti galima tik pasiekus tam tikrą rangą. Kai viršijate reikiamą rangą ir sudaužote priešininko mašiną – turite 50/50 galimybių ją pavogti.

89 rangas ir žemiau – VLAD, ED-101, MECH MANIAC.

55 ir žemiau – SCREWIE LEWIE, IVAN

THE BASTARD.

38 ir žemiau – PSYCHO PITBULL, OTIS P

JIVEFUNK.

21 rangas ir žemiau – DON DUMPSTER.

9 rangas ir žemiau – SUPPRESSOR.

**Cheat'us ir įvairiausias labai labai gerus patarimus, kaip žaisti ir laimėti spausdinsime kitame numeryje.**

Aš gyvenu Šakiuose (tai labai mažas miestelis). Čia įsigyti PC CD su žaidimais nėra kur. Žinau kelias vietas Vilniuje, kur parduodami piratiniai CD, bet važiuoti į Vilnių man neapsimoka. Ar galėtumėte savo laikraštyje parašyti, kur Kaune yra tokių vietų (ten dažnai važinėju).

Andrius (Šakiai)

Mes labai norėtume tau padėti ir net žinome kaip, tačiau... Atėjo labai sunkūs laikai piratinių žaidimų platintojams. Manome, kad jie labai nenorėtų, kad mes skelbtume vietas, kur tokius žaidimus galima nusipirkti. Galime nebent patarti išspausdinti KIBERZONOJE skelbimą, kad pirksi kokius nors žaidimus. Gal kas atsilieps.

Rašau Jums pirmą kartą. Gal būčiau ir visai neparašęs, bet laikiu (O GAL AŠ PRAŽIOPSOJAU – neduok Dieve), kada parašysite apie PATĮ GERIAUSIĄ ŽAIDIMĄ (mano manymu) VISATOJE, 11-tą PASAULIO STEBUKLĄ – DIABLO. (Prašu suteikti mano norams nors truputį vietos...)

O šiaip tai aš nežmoniškai džiaugiuosi (kas mėnesį šokinėju iš laimės), kad yra tox laikraštis KIBERZONA!

Gal žinote kokių nors DIABLO kodų?

... TEGYVUOJA PC IR VISI PC ŽAIDIMAI! O šiaip tai iš visos širdies linkiu Jums kuo geriausios kloties!

AČIŲ, KAD ATSIRADOTE IR ESATE!!!

Beprotiškas KZ mylėtojas LINAS.

Diablo geras (gal ir ne 11 pasaulio stebuklas) žaidimas, tačiau apie jį tiek visur buvo rašyta, kad neaišku, ką dar naujo galima būtų pasakyti šia tema. Ypatingų sunkumų su šiuo žaidimu neturėtų iškilti. Be to, ką galima labai daug pasakyti apie žaidimą, kurį praeiti reikia poros dienų. Visi jo privalumai atsiskleidžia tik žaidžiant per tinklą. Tai ir žaidimo privalumas, ir trūkumas. Sutinkame, kad yra labai daug DIABLO gerbėjų. Gal mūsų atsakymas nelabai juos pradžiugins, tačiau tai labai subjektyvi mūsų nuomonė. Daug visur rašė, kad tai RP žaidimas. Deja, tai nėra RP žaidimas, ir tai dar vienas esminis jo trūkumas.

Sveiki,

Aš vienas iš daugelio kompiuterinių maniakų, negalintių atsisukti nuo kompiuterio. Jūsų laikraštį pradėjau skaityti nuo pat pirmo numerio ir džiaugiuosi, kad jis pasiekė net Gargždus. Kaip ir rašiau, esu Jūsų nuolatinis skaitytojas. Man labai patinka Jūsų žaidimų aprašymai: jie labai įdomūs ir labai skirtingi. Aš, asmeniškai, mėgstu strategiją, bet neatsisakau ir kitų tipų žaidimų (loginių, veiksmo ir t.). Labiausiai patinka ORION 2, TOMB RAIDER, TEKKEN 2, NEED FOR SPEED 2, WARCRAFT 2 ir t. t. Manau, Jūsų INTERNET'o adresai yra naudingi daugeliui jo naudotojų. Šiais adresais naudojusi ir aš. Pokalbiai su svarbiomis asmenybėmis tiesiog prietrenkiantys.

Na, labiausiai man įdomus PAGALBOS TARNYBOS skyrelis... dažnai pačiam tenka būti cheater'iu...

Ko aš norėčiau iš Jūsų laikraščio? Norėčiau, kad kiekviename numeryje daugiau vietos skirtumėte kokio nors vieno žaidimo didesniam aprašymui. PAGALBOS TARNYBOJE rašytumėte pačių geriausių (hitinių) žaidimų kodus. Parašytumėte ką nors apie MS-DOS. Daugiau pateiktumėte SONY PLAYSTATION žaidimų aprašymų. Pamokytumėte dirbti su kokia nors programa.

Norėčiau užduoti kelis klausimus:

1. Kiek kainuoja INTERNET? Kokia mokesčio už jį sistema?
2. Ar WOLFENSTEIN galima laikyti klasikiniu savo stiliaus pradininku?
3. TRANSPORT TYCOON – koks tai žaidimas ir kur jį galima gauti?

Linus Gruzdys

(Gargždai)

Visų pirma, atsakome į klausimus:

1. Pajungimas prie Interneto kiekvienoje firmoje kainuoja skirtingai (kai kuriose firmose ši paslauga yra nemokama). Taip pat kainuoja modemas (kaina priklauso nuo to, kokioje firmoje jį pirksite). Mokesčių sistemos kiekvienos firmos taip pat skirtingos. Beveik kiekviename laikraštyje yra firmų, prijungiančių prie Interneto (yra ir KIBERZONOJE) reklamos ir telefonai, kuriais paskambinę, gausite reikalingą informaciją.

2. Žaidimą WOLFENSTEIN galima laikyti savo stiliaus pradininku.

3. TRANSPORT TYCOON yra ekonominis strateginis simulatorius. Rasti jį galima senesniuose strateginiuose rinkiniuose.

Atėity (kai tik pradėsime leisti žurnalą) SPS, SATURNO žaidimų aprašinysime daugiau.

Sveiki, geimeriai iš KIBERZONOS,

Šiuo metu man įdomiausias žaidimas yra THE LOST VIKINGS 2. Įdomesnis net už REDNECK RAMPAGE, nes aš jį praėjau per tris dienas. Be kodų. Ir už visokius BLOOD ar CARMAGEDDON. THE LOST VIKINGS 2 yra įdomus žaidimas ir kartais jame būna tokie galvosūkių, kurių net per porą valandų neišsprendi. Žinot, vyručiai, tiksliau Robi ir Cyber Dragon, gerai jūs „suvarė“ į vienus vartus tą „bachūriuką“ iš Lentvario dėl to, kad jis mėgino padaryti kodų turgų... Net po pirmojo KIBERZONOS numerio pasirodymo jus bandė kritikuoti Lietuvos Rytų žurnalistas, bet džiaugiuosi, kad jūsų entuziazmas leisti laikraštį neišbleso ir jūs jį leidžiate toliau. Na, o dėl kodų, tai aš jums juos siunčiau ir toliau siųsiu. Daug kas rašo, kad KIBERZONA yra labai brangi, bet tegul jie paskaičiuoja, kiek kainuoja koks nors užsienietiškas žurnalas ir pamato, kad puslapių juose daug, bet ir kaina O-HO-HO!!! Be dvidešimt litų jokio užsienietiško žurnalo nenusipirksi. Tad tegul KIBERZONA storeja, nors ir daugiau reiktų mokėti. Taip pat linkiu laimės susirasti gerą sponsorį.

Dar norėčiau pasidomėti (jei ne paslaptis), su kokia programa jūs leidžiate KIBER ZONĄ, ir kaip jūs sugebate paimti ištrauką iš bet kokios žaidimo vietos (pvz., nuotrauką iš THE LOST VIKINGA 2 paėmiau taip: žaisdamas netyčia paspaudžiau Ctrl+Enter ir žiūriu, kad paveikslukas iš žaidimo sustojo. Bet žiūriu, kad šis triukas ne visiems žaidimams tinka).

Visų pirma, Lietuvos Rytų žurnalistų nuomonė apie KIBERZONĄ mums visai nerūpi. Jei mus kritikuotų tokie geimerių leidiniai, kaip STRANA IGR, GAME.EXE, PC GAMER, PC ZONE ar kokie kiti panašaus pobūdžio leidiniai... Be to taip pat mums labai svarbi ir mūsų skaitytojų nuomonė. Visa kita neturi jokios reikšmės.

Nemanykite, kad mūsų nekritikuoja skaitytojai, tačiau tai labai neesminė kritika, į kurią mes visada atsižvelgiame. Iš vieno skaitytojo gavome labai įdomų laišką. Jame yra labai nemažai kritikos. Su kai kuo sutinkame, su kai kuo – ne. Kitame numeryje labai norime tą laišką atspausdinti visą ir ten pat jį atsakyti. Dėl laiko ir vietos trūkumo šiame numeryje to nedarysime.

KIKERZONĄ mes leidžiame Adobe Page Maker 6.0 (yra dar kelios pagalbinės programos).

Nuotraukas iš žaidimų kartais imame iš Interneto, kartais fotografuojame patys. Mes naudojame PCX Dump fotografavimo programą. Yra ir kitų. Internetė jį galima rasti įvairiausių. Taip pat jį galima rasti ir kai kuriuose žaidimų rinkiniuose ar parodomuosiuose kompaktiniuose diskuose. Vis dažniau kompanijos fotografiklius įstato į savo naujaisius žaidimus. Dauguma šiuo metu išleidžiamų žaidimų juos turi. Taigi, nenuostabu, kad netyčia radai savo žaidime šį malonų siurprizą.



# SKELBIMAI



Parduodu CD-ROM SONY 4x (geras). Dėl kainos susitarsime.  
Mano e-mailas  
henris@auste.elnet.lt  
Henris Shmk

Parduodu beveik naują SEGA MEGA DRIVE 2 kompiuterį su aštuoniomis disketėmis už 300 Lt.  
Rokas Liutkevičius (Vilnius)  
Tel.: 234014

Parduodu CARMAGEDDON ir NORMALITY kompaktinius diskus po dvidešimt litų.  
Giedrius 440005 (Vilnius)

Parduodu kompiuterį IBM 386-DX 20MHz, HDD 80MB, RAM 10MB, klaviatūra, pelė, spalvotas VGA monitorius. Kaina apie 600 Lt.  
Raimis (Vilnius)  
Tel. (8 22) 22 19 22

Parduodu CD PANDEMONIUM. Kaina 25 Lt.  
Augustinas (Vilnius)  
Tel.: (8-22) 47 44 86

Pigiai parduodu naudotus ir naujus personalinius kompiuterius. PENTIUM 166MMX (RAM 16 MB, HDD 2,1 GB, SVGA 2 MB, 14 colių spalvotas monitorius). Kaina 900\$  
Tel.: 8-25-441576 (Šiauliai)  
arba shadow@siauliai.omnitel.net

Keičiu (arba parduodu) PC-CD (DUNGEON KEEPER, THEME HOSPITAL, DARK COLONY ir kitokius) į CIVILIZATION 2 CD pilną versiją ar kitus.  
Skambinti darbo dienomis nuo 18 valandos.  
Julius (koks miestas?)  
tel. 75 32 81

Būčiau labai dėkingas, jeigu atsirastų koks žmogus, kuris man padovanotų personalinį kompiuterį. Rašyti el.paštu:  
Ksaveras Sakys@fc.vdu.lt

Norėčiau nusipirkti PC NBA SHOOT OUT'97 arba šį žaidimą iškeisti į kokį(-u) nors kitą(-u).  
(PC žaidimų aš turiu tikrai nemažai).  
Vaidotas Abramavičius  
Pilėnų 42  
5308 Panevėžys arba  
E-mail: vaidas\_a@is.lt

Pigiai parduodu PC COMMODORE su spausdintuvu.  
Saulius (Rokiškis)  
Tel. (278) 31897

Parduodu naują PC CD DUNGEON KEEPER. Originalas, vokiška versija su aprašymu. Dėl kainos susitarsime.  
Antanas (Marijampolė)  
Tel. (243) 58921, skambinti nuo 17.00 val.

Keičiu SEGA MEGA DRIVE 2 su 6 disketėmis:  
MORTAL KOMBAT 3, NBA JAM, OUT RUN, ROCK'N'ROLL RACING, HANGON, BATTLE TECH, NBA LIVE 96, SONIC & KNUCKLES (originalas). Visa tai keičiu į SONY, SATURN arba PANASONIC. Pasiūlymus siųsti adresu:  
Alvydas Sereika.  
Užupės kaimas. Survilkiškio paštas.  
Kėdainių raj.

Parduodu 4 SEGA MEGA DRIVE disketes: TINY TOON, LION KING, SONIC THE HEDGEHOG ir disketę su žaidimais: TINY TOON, THE FLINSTONES, ARIEL THE MERMAID, TAZ MANIA.  
Kęstas Armalis (Klaipėda)  
Žardininkų 13 - 38  
LT-5815.

Parduodu beveik nenaudotą EPSON SYLUS COLOR IIS spausdintuvą. Kaina 700 Lt.  
Marius Povilionis (Panevėžys)  
Tel. (25) 443121

Keičiu SEGA MEGA DRIVE į SONY PLAYSTATION arba SEGA SATURN ir 7 disketes (MORTAL KOMBAT 3, NHL 96, 1996 ATLANTA OLYMPIC GAMES, IMMORTAL, VIRTUA FIGHTER, EARTH WORM JIM 2, BUGS BUNNY, MAVI MALARD) + raktas ir du katalogai. Be to galiu primokėti.  
Darius (Mažeikiai)  
Tel. (298) 74930.

Vyručiai, jei kas turite žaidimą ACE VENTURA: PET DETECTIVE ir jį jau praėjote, nepatingėkite ir atsiųskite man aprašymą arba tiesiog KIBERZONAI. Tikiuosi redakcija aprašymą išspausdins. Iš anksto dėkoju.  
Marius Povilionis (Panevėžys)  
Kniaudiškių 55-27.

Pigiai parduodu mažai naudotą nešiojamą žaidimų kompiuterį SEGA GAME GEAR su 7 žaidimų disketėmis (CHUCK ROCK, TRUE LIES, NINJA GAIDEN, ECCO: TIDES OF TIME, BATTLE TOADS, STREETS OF RACE ir 1 su keturiais sportiniais žaidimais). Priedu adaptatorių. Kaina apie 550 Lt.  
Paulius (Klaipėda)  
Tel. (26) 210703

Parduodu 486 DX4 100 Mhz su motinine plokšte ir SEGA MEGA DRIVE CD-2 kompiuterį su dviem žaidimų kompaktais.  
Linas Gruzdytis (Gargždai)  
Tel. (240) 51648

Parduodu SEGA MEGA DRIVE disketes: DUNE 2 ir MORTAL KOMBAT 4 (ULTIMATE).  
Vienos disketės kaina 40 Lt.  
Mantas ir Bartas (Kaunas)  
Tel. (27) 266629

Parduodu videokortą S3 TRIO 64V (80 Lt.), garso kortą OPTI SOUND

CARD 16 (70 Lt.). Galima derėtis.

Taip pat parduodu arba keičiu žaidimo WAR WIND originalų CD. Pirkčiau CD su žaidimais C&C, RED ALERT, CIVILIZATION 2.

Darius (Kaunas)  
Tel. (27) 767510

Parduodu beveik naują SEGA MEGA DRIVE su 3 disketėmis (NBA LIVE 95, SENNA GP, MK 3), be džioistikų. Kaina 200 Lt.  
Kreiptis: vaidas\_a@is.lt arba tel. (25)-449541 (Panevėžys)

Parduodu PC CD: LUČŠIJE IGRI DLIA IBM (11, 12, 13); CRAZY COLLECTION 13 DISC #2; MEGA RACE 2 (du CD) arba keičiu į PC CD: RED ALERT (2 CD), NEVER HOOD.  
Danas (Kaunas)  
Tel. (27) 238151

Keičiu SEGA MEGA DRIVE su 10 diskečių: ROC'N'ROLL RACING, THE IMMORTAL, BUGS BYNNY, MORTAL KOMBAT 2, DOOM TROOPERS, COMIX ZONE, GARGOYLES, MONOPOLY, AFTER BURNER 2, MICKE MANY į SEGA SATURN su CD arba SONY PLAYSTATION.

Andrius (Vilnius)  
Tel. (22) 675577

Parduodu mažai naudotą kompiuterį SEGA MEGA DRIVE su disketėmis: VIRTUA RACING, ZERO TOLERANCE, MORTAL KOMBAT 2, NBA LIVE'97. Kaina 400 Lt.  
(Mažeikiai)  
Tel. (293) 33104

Du kompiuterius SEGA MEGA DRIVE 2 su 4 disketėmis ir HITEX su viena diskete keičiu į SONY PLAYSTATION. Primokėčiau 115 Lt.  
Robertas (Marijampolė)  
Tel. (243) 54391

Perku žaidimą IMPERIUM GALACTICA. Gali būti full CD arba rinkinyje. Nudėvėjimas nesvarbu. Taip pat galima laikinai pasikeisti (strateginių žaidimų turui užtektinai).  
Klaipėdos raj. Gargždai  
Vytauto 31  
Tel. (240) 51669  
gvidas Dambrasukas

Parduodu kompaktą X-COM: APOCALIPSE (kaina 25 Lt.) ir USA DAITONA (20 Lt.).  
Saulius (Vilnius)  
E-mail'as Jusa@pub.osf.lt arba tel. (22)-419658.

Parduodu kompiuterį SEGA MEGA DRIVE. Kaina 200 Lt. ir disketes: DUNE 2, JUNGLE STRIKE, NBA LIVE'95, NBA LIVE'96, BATTLE TECH po 30 Lt.  
Marius (Kaunas)  
Tel. (27) 733373

Keičiu arba parduodu PC CD su žaidimu TOMB RAIDER (galiu įrašyti praėjimą), SIM COPTER, THROPY BASS 2. Labai norėčiau keisti į FLIGHTING SIMULATOR 5.0 arba FLIGHTING SIMULATOR 6.0.  
Tomas (Kaunas)  
Tel. (27) 736305

Parduodu naują SONY PLAYSTATION kompiuterį (PAL NTSC tinka japoniški ir amerikietiški kompaktiniai diskai) su žaidimais. Yra garantija ir parodomasis CD.  
(Kaunas)  
Tel. (27) 776862

Keičiu SEGA SATURN kompiuterį (1 CD, vairs) į SONY PLAYSTATION arba parduodu.  
Perku žaidimus-simulacinius SEGA SATURN - skrydžių, lenktynių, krepšinio, futbolio.  
Rytis (Vilnius)  
Tel. (22) 763737  
Antakalnio 87-24

Norėčiau susirašinėti su vaikais, besidominčiais įvairiausiais kompiuteriais ir kompiuteriniais žaidimais.

Darius Kriškiukaitis (13 metų)  
Juragių kaimas, Garliavos apyl. Kauno raj.

Parduodu 16-bitų kompiuterių disketes.  
Vienos disketės kaina 10-30 Lt.  
Mantas Vaitkūnas  
Anykščių raj. Troškūnai  
Tel. (251) 56362

Keičiu originalų, mažai naudotą SEGA MEGA DRIVE kompiuterį su 11 diskečių (ETERNAL CHAMPIONS, VIRTUA FIGHTERS 2, DUNE 2, OPERATION EUROPE, ROAD RASH 3, ROCK'N'ROLL RACING, BATTLETECH, ZERO TOLERANCE, SONIC 3D BLAST, SIDE POCKET ir MORTAL KOMBAT 3) į SONY PLAYSTATION, SEGA SATURN arba PANASONIC 3 DO.

Pasiūlymus siųsti laiškais.  
Mindaugas Lingė  
Turakaimio kaimas, Južintų paštas.  
Rokiškio rajonas, 4832

Keičiu gerą SEGA MEGA DRIVE kompiuterį +20 diskečių su puikiais, nepakartojamais žaidimais: SONIC 3, X-MEN 2, SAMURAI SPIRITS, MAXIMUM CARNAGE, ALLADIN, SONIC & KNUCKLES (originalas), ZOO, SONIC2, URBAN STRIKE, SONIC 3D BLAST, MORTAL KOMBAT 2, BARE KNUCKLE 3, STREET FIGHTER 2, MORTAL KOMBAT 3 ULTIMATE, SPIDER MAN VS. KINGPIN, SPIDER MAN, SONIC, GARGOYLES, 3 IN 1 (LION KING, BATMAN, FANTASIA), BATMAN FOREVER į SEGA SATURN su 2 CD +1 pultelis.  
Eugenijus D.  
Tel. (217) 52334  
arba rašyti:  
Švenčionys, 4730  
Liepų 32

## DĖMESIO!!!

Norint dalyvauti konkursuose iškirpkite 15 puslapyje esančią spalvotą juostelę su užrašu „Konkursas Nr.#“ ir kartu su atsakymu įdėkite į voką. Visuose konkursuose dalyvaus tik atsakymai su iškirptomis konkursų juostelėmis.



UAB "Kauno piligrimas"  
**KELIONIŲ AGENTŪRA**  
kviečia keliauti po įvairias šalis.  
Teirautis tel. (8-27) 207205, 209891.

*Gundančios kainos!*



Pirmuosius „KIBER ZONOS“ numerius galima nusipirkti: Vilniuje, „OGMIOS SISTEMOS“ KOMPIUTERIŲ SALONE, Verkių g. 29; Kaune, knygyne SMALTIJA, Kęstučio g. 17; Panevėžyje, UAB BIZNIO KONTAKTAI, Smėlynės g. 18 - 3.; Klaipėdoje, UAB „Megaomas“, Rūtų g. 9.

## Konkursas Nr.4

Jūs siunčiate labai daug įdomių laiškų ir trumpų kūrinių. Todėl mes nutarėme paskelbti specialų KIBER ZONOS įdomiausio laiško konkursą. Kurkite, rašykite ir įdomiausio laiško autoriaus laukia kompanijos Sega sukurtas žaidimo BUG TOO (PC versija) originalas

## Konkursas Nr.3

Tai ypatingas konkursas. Jis skirtas tik Segos Saturn gerbėjams!!! Mes labai norime padovanoti Jums visus pas mus esančius CD - demo. Tačiau Jums reikės atsakyti į klausimą:  
**Koks žaidimo herojus yra segos simbolis?**  
Iš visų teisingų atsakymų burtų keliu išrinksime 2 laimėtojus.  
(Atsakymus siųsti iki lapkričio 30 d.)

## Konkursas Nr.1

Visi žinote anekdotų įvairiausiomis temomis. Jau atsirado anekdotų ir kompiuterinių žaidimų tema. Siųskite mums Jums žinomus anekdotus. Įdomiausieji laimės prizus (kompaktiniai diskai su žaidimais)







# WARCRAFT ADVENTURES Orc quest



## Blizzard Entertainment

Pentium 133, 16Mb RAM  
+Win'95.

Nuotykinų žaidimų žanras nuolat išgyvena pakilimus ir kritimus. Šiuo metu nuotykiniai žaidimai yra pirmaujantis kompiuterinių žaidimų pasaulio žanras. Tokie žaidimai, kaip Day of the Tentacle ir Secret of Monkey Island su puikia animaine grafika meta iššūkį žaidimų kūrėjams ir skatina juos kurti vis naujus ir naujus šedevrus.

Tačiau neseniai nuotykių žanras kiek nukrypo nuo



sukūrė WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS. Pasinaudodamas WARCRAFT 2 pasauliu, naujasis žaidimas papasakos Jums istoriją apie jauną orką, vardu Thrall, kurį užaugino ir išauklėjo žmonės.

Mažylio gyvenimas nebuvo

rozėmis klotas: naujasis tėvas jauną orką auklėjo kaip vergą, mokydamas patarnauti žmonėms. Kai Thrall'as pajuto pasibaurėjimą savo tėvui, tuojau pat

iprastos vagos: atsirado pernelyg daug neypatingų, interaktyvių filmų ir ištisa orda MYST primenančių pasaulių...

Blizzard Entertainment - WARCRAFT 2, DIABLO ir STARCRAFT kūrėjai kiek pakeitė savo kūrybos kryptį ir

įmestas į kalėjimą. Žaidimo turinys vystosi po Warcraft 2: Beyond the Dark Portal įvykių. Keli orkai prasmunka į žmonių karalystę Azeroth ir patenka į spąstus. Štai tuomet ir prasideda Thrall'o nuotyčiai. Thrall'as - naivus, tačiau labai drąsus orkas, kuris

tikisi sujungti visus orkų klanus ir atkurti pavergtos liaudies viešpatavimą.

Warcraft Adventures dizaineriai pagrindu paėmė antrą dvimatį planą su animaciniais intarpais.

Clancy Brown (visiems žinomas iš filmų The Shawshank Redemption ir Highlander) įgarsina pagrindinį herojų Thrall'ą. Kitus personažus įgarsina Peter Cullen ir Tony Jay iš Disnejaus animacinio filmo Hunchback of Notre Dame.

Žaidimo metu jūs turite pabuvoti daugiau nei 60

įvairiausių vietų septyniuose Azeroth karalystės regionuose. Keliaudami sutiksime 70 įvairiausių dydžių ir formų personažų: orkų, žmonių, drakonų ir elfų.

Blizzard jau užsitikrino aukštas pozicijas strateginio žanro žaidimų kūrime, na o dabar pažiūrėsime, ar jai taip lengvai pasiseks ir su

nuotykinio žanru. Warcraft Adventures: Lord of the Clans savyje



jungia nuotykinio žanro klasikinius elementus - animacinę grafiką,



patogų valdymą ir labai daug įvairiausių daiktų, kuriuos reikia tinkamai panaudoti. Visa tai turėtų atnešti žaidimui sėkmę.

### Žaidimo ypatumai:

\* Puiki VGA grafika ir 3D gars.

\* Neeilinis turinys su įvairiais esminiais siužeto posūkiais.

\* Kiekvieną herojų garsino profesionalūs aktoriai (kino ir televizijos žvaigždės).

\* Puikus valdymas ir begalės užuominų pradedantiesiems.

\* Nuostabi muzika, perkeltanti žaidėją į žmonių ir orkų pasaulį.

\* Puikus autorių humoras, kuris ne kartą privers žaidėją nusišypsoti.

Numatoma išleisti 1997 metų gruodžio mėn.

## DĖMESIO !!!

Nuo 1998 metų **KIBERZONA** taps spalvotu žurnalu **geimeriams**. Todėl jau dabar norėtume sužinoti kaip Jūs įsivaizduojate **savo leidinį**.

Tai gi, mes užduosime Jums kelis klausimus, o Jūs atsiųskite savo atsakymus. Tik netingėkite, nes mums tai **labai svarbu!**

## DĖMESIO !!!

Vardas, pavardė .....

Adresas .....

Telefonas .....

Kiek metų .....

Kokių kompiuteriu žaidžiate?.....

Kiek turėtų kainuoti (proto ribose) žurnalas **KIBERZONA**?.....

Kelių puslapių turėtų būti žurnalas **geimeriams** (proto ribose)?.....

Ar Jūs norėtumėte prisidėti prie žurnalo kūrimo?.....

Kokius skyrelius norite matyti žurnale?.....

Kiti pageidavimai.....

### Kitame numeryje skaitykite:

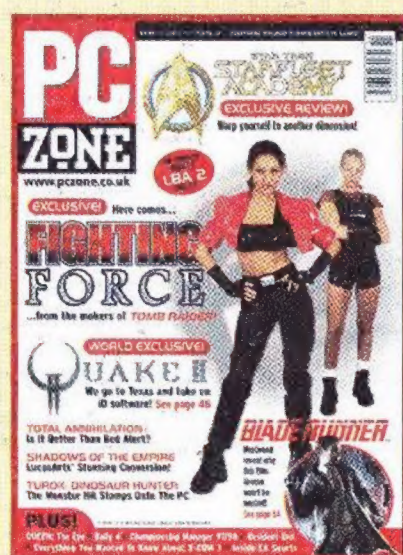
\* **CARMAGEDDON** - kaip praeiti visus lygius ir labai naudingi patarimai!!!

\* **FALLOUT** - vienas iš geriausių RP žaidimų.

\* **EXTREME ASSAULT**

\* **SEGA** pristato naujus žaidimus

\* **PC** ir **Video** žaidimų naujienos



**„PC ZONE“** - tai Anglijoje leidžiamas vienas populiariausių Europoje žurnalų apie kompiuterinius žaidimus.

Cia galima rasti: jau pasirodžiusių žaidimų recenzijų, naujienų apie kuriamus žaidimus, daugybę įvairiausių spalvotų nuotraukų, konkursų ir kitų įdomybių.

Be to, su kiekvienu žurnalo numeriu gausite parodomąjį kompaktinį diską su naujų žaidimų parodomosiomis versijomis ir kitokiomis naudingomis programomis.

Užsiprenumeravę „PC ZONE“ visiemis metais, gausite dovanų originalų žaidimą.

Nusipirkti žurnalą galite visose **STATOIL** degalinėse

Pasiteiravimui galite skambinti: tel. (22) 235 202.

### Konkursas

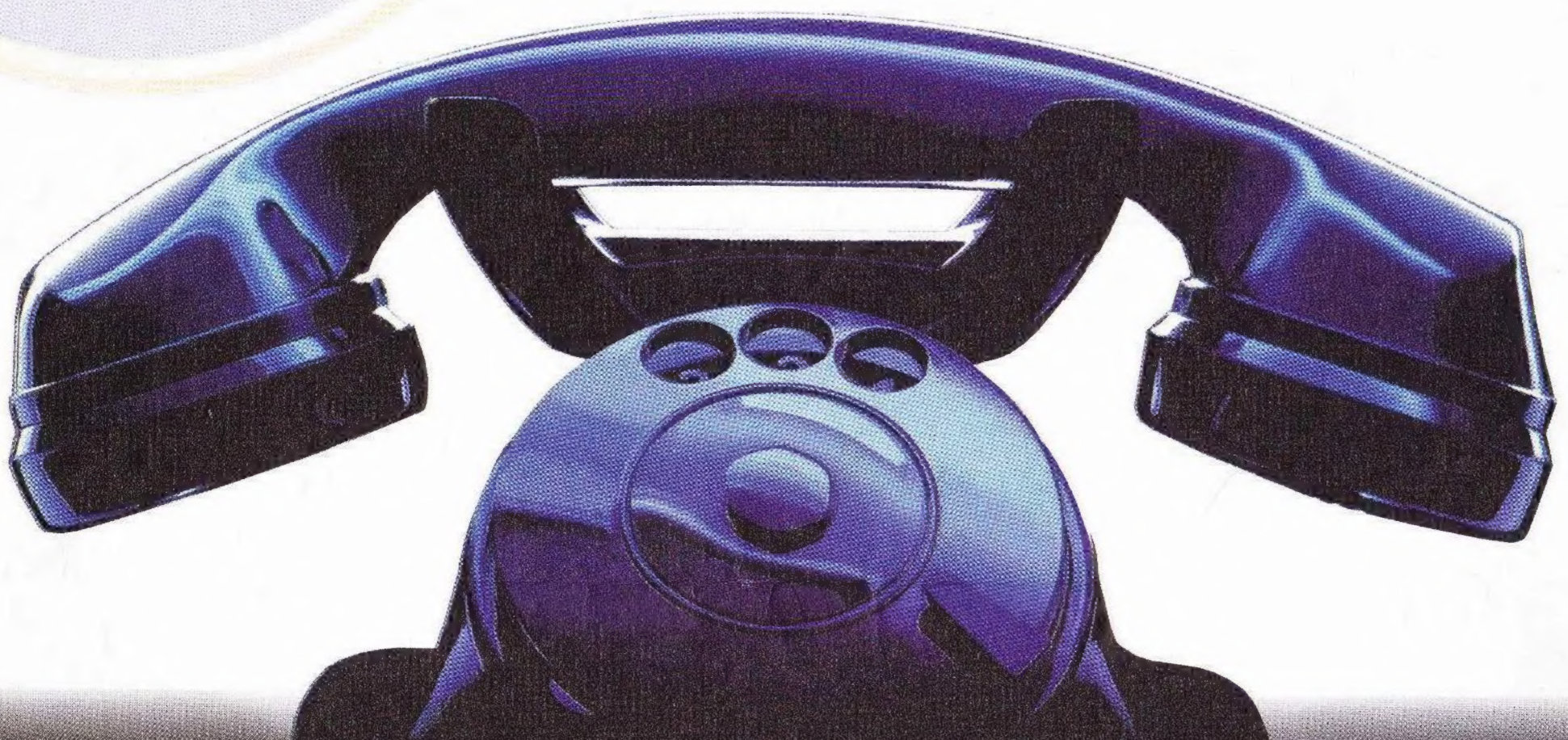
#### Konkursas Nr.1.

#### Konkursas Nr.2.

#### Konkursas Nr.3.

#### Konkursas Nr.4.





## "CYBERNET"

KIEKVIENĄ ŠEŠTADIENĮ

**16.15**

KARTOJIMAS ANTRADIENIAIS

**16.30**

Luigi [www.playmanija.lt](http://www.playmanija.lt)



Leidėjas: R. Servos firma "Pusė",  
Redaktorius: R. Jakštas.  
Maketavo: I. Jakštienė.

Rankraščiai nerecenzuojami ir negrąžinami. Už reklamos ir skelbimų turinį redakcija neatsako.  
Laikraštis pradėtas leisti 1997 metų sausio mėn. Indeksas 5189.  
Spausdino UAB "Panevėžio spaustuvė", Beržų g. 52, Panevėžys. Užs. Nr. 212<sup>b</sup>

Skyrelis apie video kompiuterius ir video žaidimų naujienos:  
Gediminas Cibas,

**MUMS RAŠYKITE:**

"KIBER ZONA"

LT-2014, VILNIUS

El. paštas: [kiberzona@is.lt](mailto:kiberzona@is.lt)